感谢名单

扫描：睡神 丌dhx

特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana




Nisekoi
ANIME NEW TYPE

电子游戏软件

二〇〇〇年下半年合订本

经典印刷 永久收藏

2000年下半年合订本

免费赠送

游戏秀 VCD光盘

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

玩具总动员

特别版之三栖海报选集九十年代篇

如果你是位三栖人，你定会对这些来自90年代的经典动漫作品趋之若骛，视之为宝物一般……

如果你不是位三栖人，也会被这些Poster的精彩画面、美丽构图所吸引，进而逐渐成为三栖人（？）……

无论是否，都擦亮眼睛从九十年代的第一年——1990年开始我们的海报之旅吧！

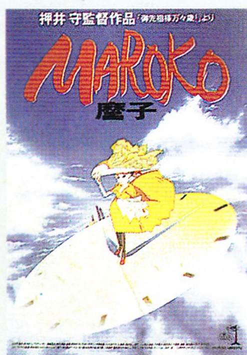
——SHADOW PHOENIX



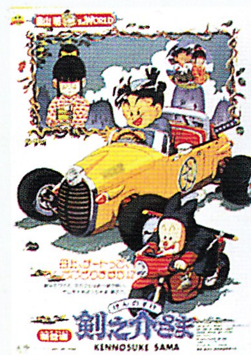
顽皮的《樱桃小丸子》的剧场版第一作。



《超音战士·情人雨》的OVA剧场公开版。



著名的押井守先生的作品《MAROKO·魔子》。



《剑之介君》依然很具有鸟山明先生的风格。



又是鸟山明的作品——《Pink》（粉色）



原作是菊地秀行的小说《风的名字是阿姆奈吉亚》。



搞笑但不失社会影响力的《大叔改造讲座》。



《魔物猎人妖子》的OVA系列第一作。



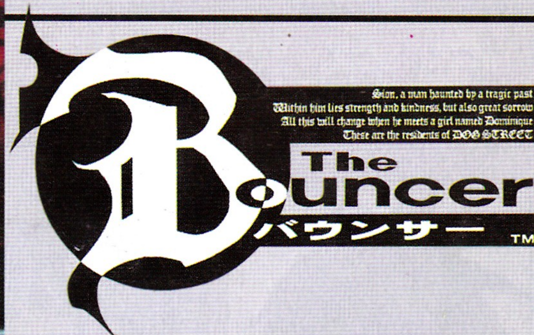
《恶魔君》中就有十二使徒的称谓了。



在《魔法使莎莉》中将展开一场正邪大战。

预感新时代的来临 1990





曾经逛过去年9月的秋季东京电玩大展的读者们，还记得会场上曾有一部“主角在激烈格斗当中跳上列车”的展示动画吗？

PS2 厂商：SQUARE　类型：A · RPG
媒体：DVD-ROM　发售日：2000年内

SQUARE的最新作将在PS2上登场！

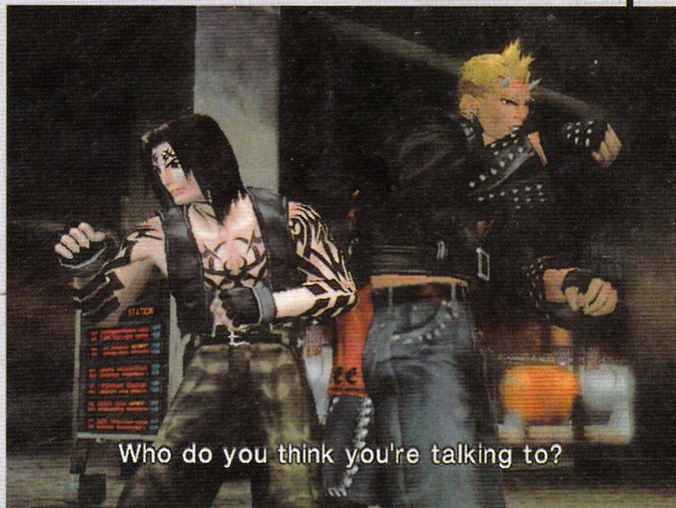
以“最终幻想”系列（以下简称“FF”）为首，不断推出创新高画质作品的SQUARE，以及发售“神佑擂台”等，在动作游戏界颇受好评的Dream Factory，如今这两家公司即将携手共同开发，创造一款将最优最棒的视觉效果和动作游戏相融合之新作。那就是这回所介绍到的“保镖”。它是将过去的动作RPG进行深入而大幅的改良，使之成为最新类型的“角色扮演 · 动作游戏”。

角色造型设计，是由曾经制作过“FFVII”、“VIII”及“寄生前夜”等非常受欢迎的野村哲也来担任。而游戏舞台的视觉画面，也是由“FF”系列的制作小组所经手完成的哦！而且还利用DVD来作为媒体，让玩家们可以享受到如电影般的乐趣。声音和字幕也可以在日语和英语之间切换。这是因为这部作品也将预定在美日同时发售。

角色扮演 · 动作游戏



“保镖”登场！



↑剧情的进行非常地快速，快得会让人喘不过气来！不但游戏进行爽快，而且还有让角色成长的游戏设计。总之，在这款“保镖”中充满着许多魅力之处。

The Bouncer STORY

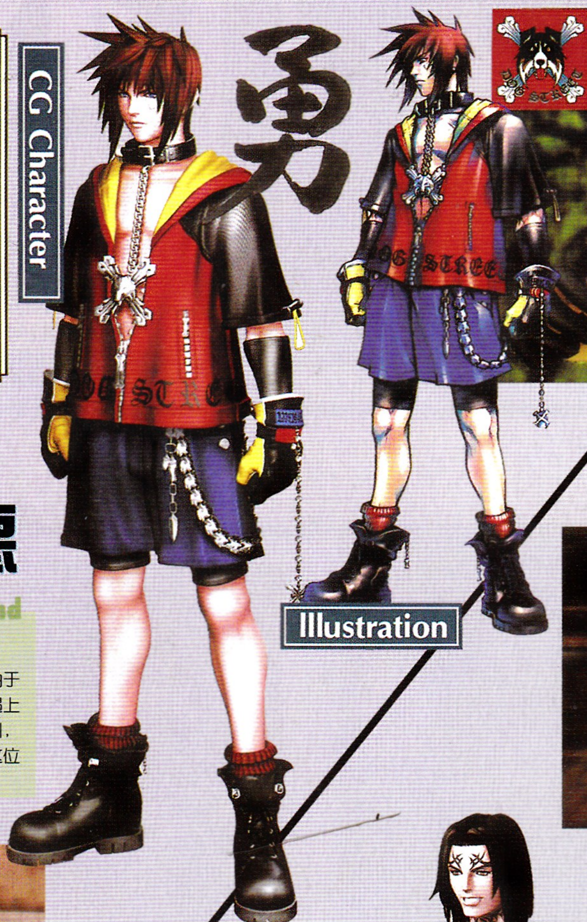
故事背景是在可以望见超大型企业
“三角集团”中心“三角大楼”的DOG STREET。
在当地的酒吧中，一定都会有专属的“看场子”（保镖）。
而席翁、克、沃尔特这三人，也都在这里看场子。
保护自己的店面“FATE”酒吧，防止流氓来闹事。

过去，倒卧在街头而被席翁救起的多米妮柯，
虽然在不知不觉之中成为“FATE”酒吧的当红女郎。

不过，谁也不清楚她的背景来历。
原本每天都过着单调而平静日子的他们，一天，
多米妮柯却突然被三角特殊工作部队给绑走了。
三角集团的目的是？多米妮柯的真正身份又是？
而席翁一帮人果真能够救出多米妮柯吗……
看来这三人的漫漫长夜将从现在开始！

角色造型设计是野村哲也





席翁·巴赫查德

Sion Barzahd

年龄：19岁
身高：175公分

"FATE"酒吧的保镖。在一年之前由于恋人的去世，让他一直深锁心扉。直到遇上了多米妮柯，并且被她的天真烂漫所吸引，因而渐渐地重新开启心扉。银质链饰是这位角色的最大特征。

↓长发俊秀的美男子。在上半身（额头也有）有纹身。另外，经常穿着皮背心也是他一项特征。





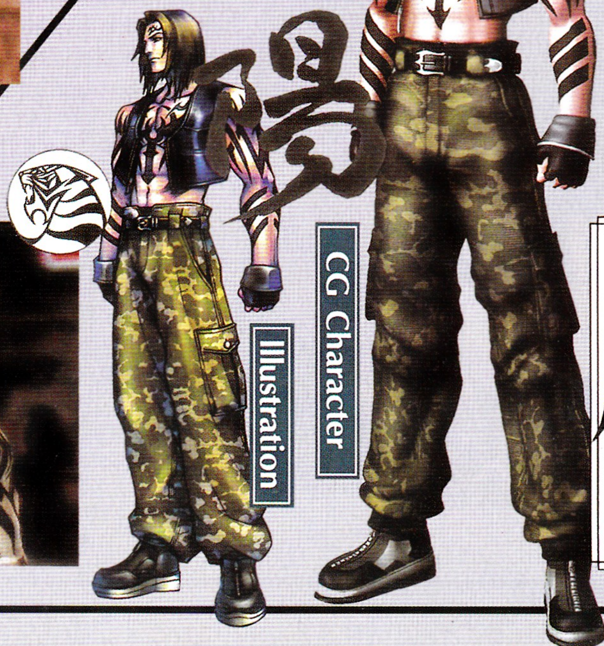
↑喜欢银质配件的年轻保镖。喜爱的商品都设定在DOG STREET。

克·莱佛

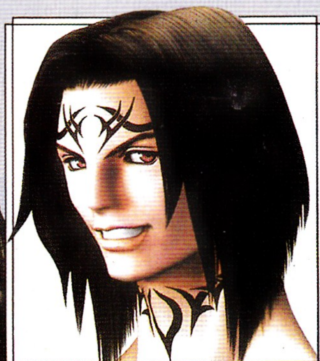
Koh Leifoh

年龄：25岁
身高：185公分

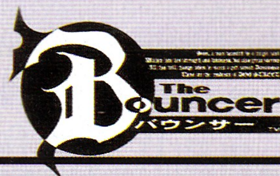
"FATE"的保镖。由于是一个能言擅道以及会得意忘形的人，所以在朋友间往往是行动策划人。不单嘴巴厉害，也很擅长格斗。







此处将介绍“保镖”的登场人物中的4位主角的造型。而角色设计是由曾制作“FFⅦ”、“Ⅷ”及“寄生前夜”等玩家们非常熟悉的野村哲也来负责。而且在作品中，也有许多充满魅力而有个性的角色。“保镖”的故事剧情主要就是以这4位主角为中心。而席翁、克、沃尔特还有多米妮柯，不知他们未来命运将会如何呢？





↑数目惊人的金属环扣，挂满耳、鼻、口甚至眼角及眉间都有。最炫的就是双额上的金属角。

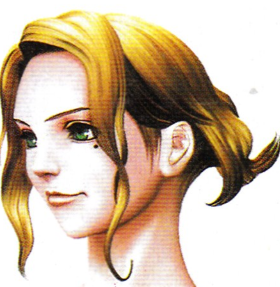




沃尔特·克鲁格

Volt Krueger

年龄：27岁
身高：192公分
“FATE”的保镖。个性沉默寡言。但不知为何，他对三角集团却是所知甚详。脸上镶满金属环扣是他的特征。只是这样的装扮，看起来还蛮吓人的哦！



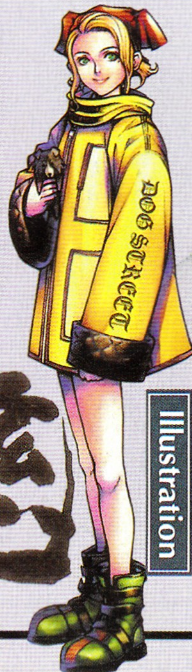


多米妮柯·克罗斯

Dominique Cross

年龄：15岁
身高：147公分
曾经倒卧街头，被席翁救起的神秘少女。由于个性活泼外向而又天真烂漫，自然而然地就成为“FATE”中最受欢迎的女孩。为了她，席翁一帮人将被卷入一项重大的事件之中。







↑在左眼的下方有着一颗小痣，是谜样般的可爱少女。她拥有着怎样的过去，将会成为故事的关键所在……

最棒的视觉画面和动作相融合

角色扮演·动作游戏

超美丽

最先进的高画质映像

CG Movie

凭借PS2強大的绘图功能，CG动画也才能够进化到如此。而且，画面不单只是美丽而已，还变得更自然、更逼真。至于表情上细腻的变化，当然是不在话下！甚至连角色们的呼吸都能够重现出来哦！

↑图中是偸偸凝视着席翁的多米妮柯。看来席翁当时一定正睡得相当甜吧！

←席翁和克在“FATE”酒吧之中。虽然灯火有点昏暗，气氛却相当不错。

→夜晚的街道。全身漆黑的男子，正从楼顶上往下望。之后会发生何事呢？

Story Scene

这三张画面照片绝对不是CG动画画面，而是游戏的剧情画面。更让人惊讶的是，这正是所谓的游戏一般画面。在一般画面中，就有如此水准。此外，角色也会随着当时的状况，在表情上有着喜怒哀乐的变化哦！

游戏人物喜怒哀乐的表情都可以即时呈现出来

游戏剧情画面

Let's get going.
We're gonna miss the train.

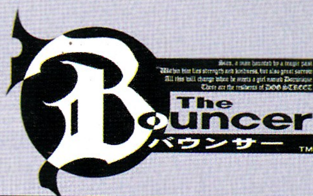
Sion, move it!

↑席翁、克、沃尔特等3人好象被人给围住。看来这里或许将会发生一场激烈的厮杀的样子！

←图中克正怂恿着席翁。在台词中有“列车”。在末班电车之后，会有开向三角公司的货物列车吗？

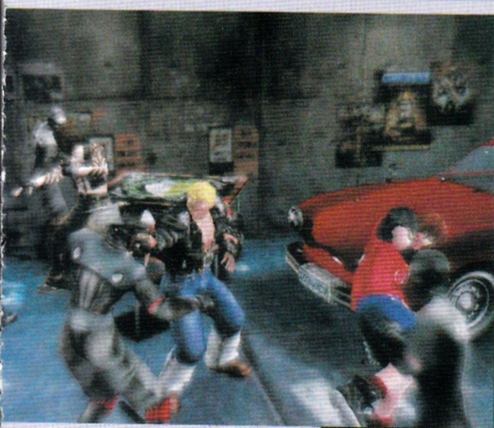
→席翁跳上急驶中的列车。这幅充满迫力和紧张感的著名画面，曾经在电玩大展中，做为展示画面。

在剧情重要处，一般可看到由美丽的CG所构成的“动画画面”。而游戏的进行则主要是靠“剧情画面”。至于和敌人战斗，则是在“战斗画面”中进行。在此之前的游戏中，这些画面都是被区分成各自独立的形式。不过在“保镖”中，这3种画面都被毫无瑕疵且成功地融为一体。玩家想必会有由自己亲手来模拟拍摄巨作动作电影般的错觉哦！



和知名动作游戏厂商 Dream Factory 共同开发！





Battle Scene

在保持和剧情画面完全相同品质的同时，还改良了让故事进行不但不会减损，反而更为顺畅的战斗画面。玩家可以在画面中展开人数众多的激烈战斗哦！

↑3位主角冲入，和敌人展开一场混战。这只有在PS2上才办得到。

↓→曾制作过“神佑擂台”等著名动作游戏的Dream Factory，这次会让玩家们见识到怎样的动作游戏呢？



人数众多而大迫力的动感性战斗！

图像地图画面

DOGSTREET &「FATE」酒吧



↑→这条繁华的街道给人稍微有点脏乱而混杂的印象。而「FATE」酒吧就在这条街上。

中央广场



↑→位于「市中心」中央的广场。特征就在于有着摊贩，露天咖啡座及高台式喷水池等。

中央车站





↑→连结海底三角城和市中心的交通要点。在末班电车之后，会有货物列车行驶。



Zidane Tribal
奇丹·多拉贝尔

16岁的有着一根尾巴的他隶属于盗贼团，特征是好色。





Vivi Ornitier
比比·奥鲁尼迪

9岁的儿童黑魔道士，对自己的身体抱着疑问，特征是胆小怕事。

Eiko Carol
艾可·开萝尔

一度失去身边所有的人，压倒性的孤独感折磨着她，特征是尖酸。

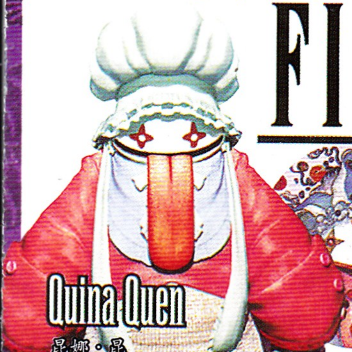


Garnet Til Alexandros 17th
加耐尔·迪尔·亚历山多鲁斯17世

亚历山鲁多利亚王国的公主，因为对自己的生活有着疑问，于是跑出皇城……

FINAL FANTASY IX

最终幻想IX



Quina Quen
昆娜·昆

被称为“食之探求者”，为了追求终极的食之道而踏上旅程。

PS	厂商：SQUARE　类型：RPG
	媒体：CD×4　发售日：2000.7.7



Adelbert Steiner
阿迪鲁贝特·斯迪那

33岁，亚历山多利亚王国的皇家卫队队长，忠诚耿直，喜欢事事与主角做对。



Salamander Coral
萨拉蔓达·可拉尔

有着“火之精灵”名字的他，仰赖自己的拳头，钟爱自由和孤独。





Freija Crescent
菲莱亚·库莱赛多

漫游天下，不断寻找所爱，树族的一员，不能忘记过去的一切。

游戏界过去也曾有过的例子！？

以“同样的软件运行于不同的硬件”来解释的话，除了现在“PS2向下兼容PS”的例子之外，在过去的游戏界里也曾经有这样子的新硬件推出哦！以下是相关情况的报道。

NEC



↑过去享有盛名的8位主机（可外接CD-ROM）简称PC-E。

↓（变成这样）



↑1990年11月发售的PC-E-GT就是PC-Engine主机的缩小版，除了附上液晶屏幕成为掌上型主机之外，软件同样延用PC-E的HU卡也是项贴身设计。

↓（再变成这样）



↑1991年12月发售的PC-E LT也是延用HU卡来玩游戏。整体造型改成类似笔记本电脑的模样，但机能与PC-E GT差不多。

SEGA



←世界上第一台16位家用主机，简称MD。

↓（变成这样）



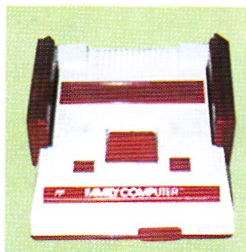
↑与JAL航空合作的新机种，用的同样是MD的卡带。机身只有按键和卡带插槽，要玩游戏的话得接上飞机座位内的小屏幕才行。

↓（再变成这样）



↑前几年才推出的掌上型主机NOMAD，对应“GENESIS（创世纪）”（也就是美国版的MD）的卡带系统。当然，日本的MD卡带也能使用。附液晶屏幕，直接插上卡带就能玩。

任天堂



←不朽的游戏机之王，简称FC。

↓（变成这样）



↑1993年与“塞尔达传说1”（卡带版）同时发售的新机种。舍去十几年来的红白造型，改为模仿自SFC的机身。另外，AV端子无法使用以往传统的“三头式”。

→应该没有人不认识「它」吧？

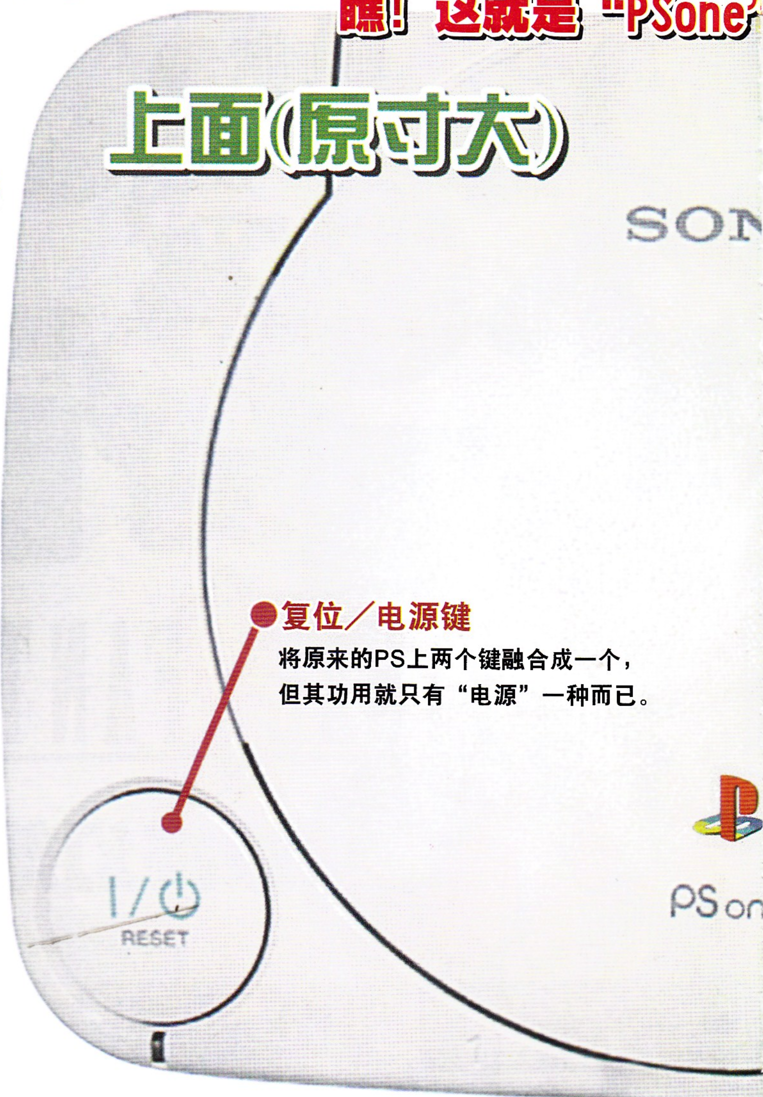
↓（变成这样）



↑超级任天堂的进化版。机身略小，机能及规格不变。不过主机下方（原本预定要外接CD-ROM）的扩展槽被废除了。

瞧！这就是“PSone”

上面（原寸大）



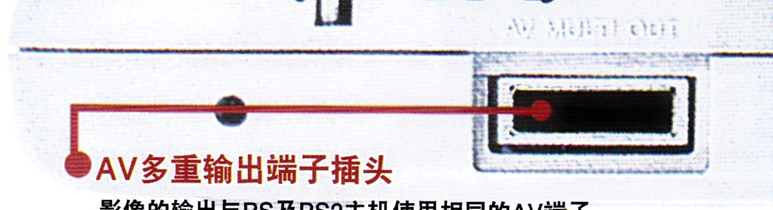
●复位／电源键

将原来的PS上两个键融合成一个，但其功用就只有“电源”一种而已。

前面（原寸大）



后面（原寸大）



●AV多重输出端子插头

影像的输出与PS及PS2主机使用相同的AV端子。

的迷你外形

AC变压器(原寸大)



●电源接头

SONY专为“PSone”所设计的新变压器（100V）接头。



●开启键

与原来的PS相同，用于打开CD盖，功能不变。



●记忆卡／手柄插槽

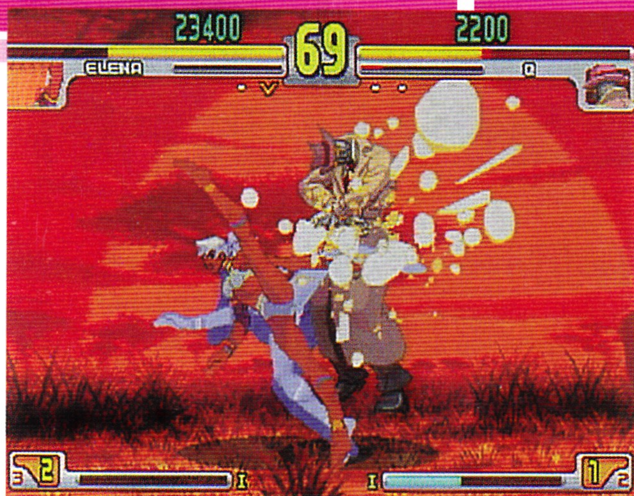
全PS系主机的各类手柄。

新型振动(白)手柄(原寸大)



●AC变压器插头

“PSone”专用（型号为“SCPH-112”），其它制品无法通用。



3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
Fight for the Future

街头霸王Ⅲ·3度冲击

～为未来而战～

DC	厂商：CAPCOM	类型：格斗FTG
	媒体：GD-ROM	发售日：2000.6.29

战斗品质的评判！

"街头霸王Ⅲ3rd"不仅是从街机完全移植到DC上的作品而已，它同时还另外加入了即时通信对战机能等等的新要素哦。现在我们将针对战斗胜利后对比赛内容加以评价的"等级判定系统"为玩家们做个介绍。

评价的内容大致分成攻击、防御、技巧以及其他等4个项目，战斗结束后会将各个项目的得分加总起来做战斗品质的总体评价，若仅想靠技术获得较高的评价是不够的，还得考虑到战斗流程及多样化的攻击才行哦！



白热化的对战游戏！

然后

战斗的评价

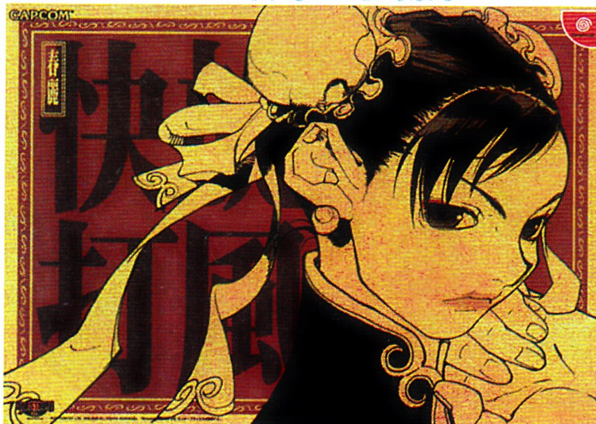


胜利后的画面。画面上显示出4个评价项目的得分以及等级。此外，在最终回与多洛对战时，等级高的话较容易获胜哦！

精美的春丽明信片国内也会有吗?

在日本，CAPCOM为了服务玩家特地举办了预约"街头霸王Ⅲ3rd"就有机会可以得到"街头霸王"系列的头号女主角"春丽"的精美特制明信片哦。但是这项服务目前只限于日本而已，而且还必须要先预约，不知未来在中国是否也会有呢?

限量的贵重珍品！

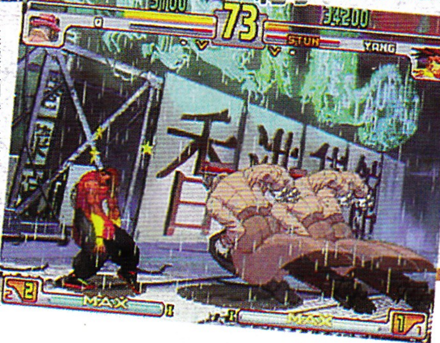


OFFENCE 攻击



攻击项目主要针对战斗中的攻击行动做评价。为了使得分增加，最好将低姿态的防守改为高姿态的攻击，另外当对手已快不行了的时候，这时积极地对对手展开攻击也很效，玩家战斗时不妨以強力的组合技或多段攻击为中心。

看透对手的心思！



←连续使用特技攻击，将对手一口气解决。这应该很能够引起玩家们共鸣吧！

←气绝也能获得高分。连续采取防御姿态可以见识对手的強力特技。

“等级评判系统”的详细介绍！

DEFFENCE 防御

在“街头霸王Ⅲ 3rd”，时常可以见到封锁技的技巧。而这个项目便是针对封锁技的使用状况所做的评价。封锁技和普通防御不同的地方在于封锁技是在对手即将攻击我方时，按下按键之后防御并趁机攻击的技巧，若能够利用封锁技连续使出多段攻击的话，所得到的评价也会相对地提高哦！

↓在防御的状态下所使出的封锁技。这也是得分相当高的特技。



在防御状态下使用封锁技！

连续使用封锁技！



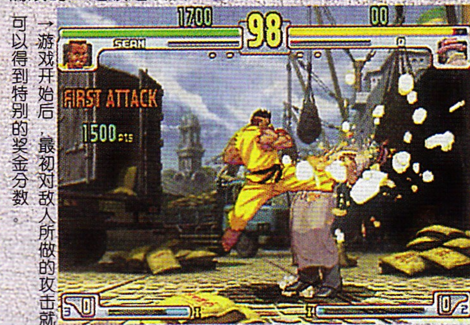
→发出红色的光表示成功！趁这时候反击回去！

←用隆的多段攻击超级必杀技“真空波动拳”迫近攻击对手！把握机会用组合技等等的招法将对手完全封锁打败吧。

TECH 技巧

在对战中所采用的策略以及连续攻击等有关玩家的技术能力等，都是这个项目的评价重点。玩家可以利用初次攻击及反击技等等可以得到特别奖金分数的机会，积极地使用特技攻击对方，另外角色的特定技巧与组合技所结合而成的“超级连续技”也是这个项目的评价内容之一。

初次攻击



→游戏开始后，最初对敌人所做的攻击就可以得到特别的奖金分数。

反转攻击

←世界闻名的升龙拳反转攻击！勇敢地攻击也会使这个项目的评价提高哦！



→为了避免气绝所使出来的特技——疾风滑垒。马上做出反击吧！

疾风滑垒

EX POINT 其他

针对其它3个项目以外的各种行动做出评价的项目。主要是以对战展开后的趣味性作为判断要素，例如在濒死状态下使出大绝招而形成逆转情势等，如此戏剧性的变化便是得高分的条件。与其反复使用同一个特技，倒不如将各种必杀技组合起来使用，如此便可使得整个战斗流程变得更加丰富！

不利的状态下

→体力接近底限的尤里。不能就这样放弃，于是……



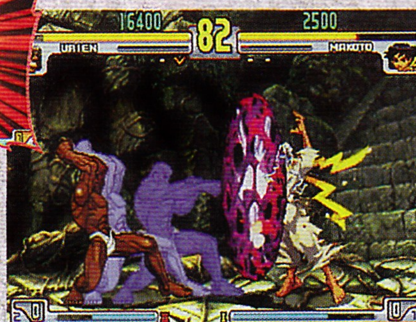
←春丽利用一瞬间的空隙发动超级必杀技，就决定这样了！

形势逆转！

→将对手近半的体力一次夺走便得到胜利了！

评价攻击变化的多样性！

→使用决定的特技也是战斗的美学之一。



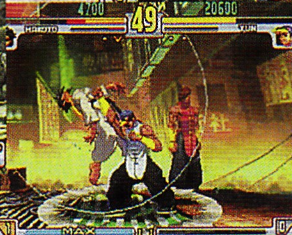
↑较擅长长远距离攻击的角色也可以试试远距离的战斗方式。不过缓慢的决斗是不被允许的哦！

接近战的真理



→令人摒息以待的接战。反射神经必须完全专注是接战的真理。

真是充满魅力！



←所有评价的基本为“华丽”或“厉害”的方式。反复练习一定可以成为高手。



玛里奥故事

“超级玛里奥RPG”的新作已于今夏登场，名称为“玛里奥故事”！游戏中仍保留温馨的世界观，而玛里奥又将会有什么样精彩的表现呢？

N64	厂商：任天堂　类型：A・RPG
	媒体：卡带　发售日：2000.8.11

玛里奥二度登陆RPG游戏！

96年时曾在SFC上发售并大受好评的“超级玛里奥”其续篇终于登场了。在仿佛是观赏戏剧一般温馨的童话世界中，玛里奥将再度大展身手！当然，“玛里奥”游戏系列中大家所熟悉的成员也都会出现，此外，说不定还会有新角色加入哦！这一期我们要公开令人期待已久的“玛里奥故事”开场画面！你可以感受到那种温馨的气氛吗？

出现这个记号就可以对话了！



↑→在游戏进行时不论看到谁都先接近看看再说吧！！如果头上出现图中这个记号的话，就可以和对方进行说话哦！积极地和各种人交谈，有时候说不定能得到珍贵的情报！

这个记号出现的话要小心周围！



←↑行走时头顶上如果出现这样的记号的话，玩家们可就要特别注意前方哦！因为这表示前面有需要注意的东西。而在玩家左边的画面中有S记号的方块，只要敲击它就能够记录了哦！敲敲看吧！

在对打战斗中击倒敌人吧！



↑→首先选择要做些什么，在这里选“特殊能力”看看吧！如果要使出特殊能力的话，玩家就必须要好好地掌握住按键的时机，练习输入的诀窍。即使是小喽罗也要好好战斗哦！

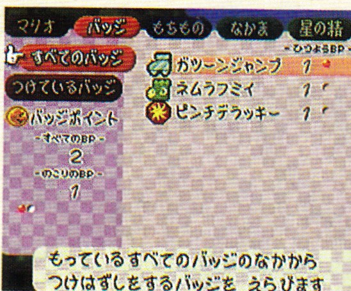
熟悉的铁锤也会出现！



→象铁锤等「玛里奥」系列游戏中固定会出现的招牌动作大多都会登场！如果玩家玩过「玛里奥」的动作游戏，相信应该很快就能掌握住操作方法才对，千万别忘了注意那些随时随地会出现的道具哦！

要努力收集全世界的徽章

要装备哪一个呢？



←在冒险的途中，玩家们会得到各式各样的徽章，使用徽章的话就可以发挥特殊能力。努力收集所有的徽章吧！这也许是攻略战术的关键哦！

开场故事和画面图片大公开！！

这次的游戏从一封送到玛里奥家的信开始。受到蘑菇城聚会的邀请，玛里奥和路易得意扬扬地出发了！但是碧琪公主竟在此时又被人给劫持，甚至连蘑菇城都被……这次库巴大魔王似乎有什么神秘的阴谋，玛里奥是否也注意到它可疑的神情呢？

向蘑菇城前进！

↓碧琪公主正跟玛里奥说一些很高兴再见面的话，但，她还是被抓走了！



碧琪公主♡

那么就开始冒险吧！



戏剧般温馨的世界观

库巴大魔王又登场了！

←果然又出现了！每次都喜欢打扰人家玛里奥和碧琪公主的好事的库巴大魔王。这次魔王似乎特别有自信的样子……手上突然拿出的武器究竟是？



碧琪公主和蘑菇城的命运将会？



←↑什么？不只是碧琪公主被劫持，甚至就连蘑菇城也被对方给消灭了，并且还在街上起了一阵大骚动！确定了在骚动中彼此离散的路易平安无事之后，就马上出发去营救碧琪公主吧。玛里奥，加油！

到各个地方去冒险吧！

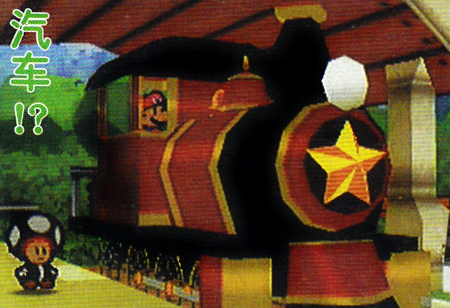
繁星之丘





沙漠！

汽车！？



→虽然这是一辆看起来很可爱的汽车，但真的可以乘上它移动吗？

在这公开部分的游戏必经之地，有夜空很美的繁星之丘、还有鬼屋气氛的建筑，其它还有很多令人在意的场所哦，



鬼屋！？



牢屋！？



サクラ大戦GB 檄・花組入隊！

Sakura Wars



GBC

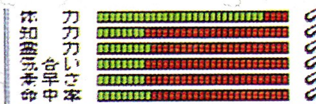
厂商：MEDIA FACTORY　类型：AVG

媒体：卡带、对应POCKET SAKURA红外线通信　发售日：2000.7.28

这一款游戏具有可重复游玩的丰富内容。可以随时随地与樱她们在一起，还真是一件令人开心的事呢！

与樱她们一起在帝国华击团中生活吧！

广受瞩目的“樱大战GB”话题不断，这次要介绍新公开的序幕部分以及新要素的焦点哦！在本作中，玩家将成为实习队员，在大帝国剧场展开一个月的生活。在这短短的日子里要进行训练，还会体验到各式各样的事情……首先就先向大家介绍入队的第一天吧！



↑本系列中第一次出现的能力槽画面。要接受各种训练以提升能力。

GAME BOY版的序幕是怎么样的呢？

距文明开化已五十余年，这个是洋溢着“太正”浪漫的时代。保护帝都和平的帝国华击团为增加新战力而寻访拥有优秀灵力的人才，于是你就被帝国华击团副司令藤枝菖蒲选上了！一封来自帝国华击团的信，上写着“请务必前来体验入队”。于是你便前往憧憬的帝国华击团。你可以平安无事地完成一个月的训练吗？与美丽的队员们又会发展出什么故事呢？这一切都要由你的行动来决定！



←居然被菖蒲亲自选上，真令人高兴。

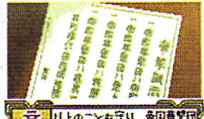


←虽然半信半疑，还是看完了信后前去体验入队。

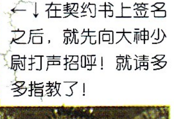


↑体验入队的第一天，是从向帝国华击团的总司令米田打招呼开始的。加油吧！

在契约书上签名！



←↓在契约书上签名之后，就先向大神少尉打声招呼！就请多多指教了！



→剑术高手，拥有北辰一刀流免许皆传的真宫寺樱。虽然拥有优秀的灵力，却也有害怕打雷的可爱一面。不知道与她之间会发展出什么样的故事呢？

あたしは真宮寺さくらです。
よろしくお願いします。

向花组的成员打招呼！



→终于要与花组的成员见面了！在这里有时间限制的会话选择「LIPS」初次登场。



↑拥有花组最強灵力的艾莉丝。

↓实力很強的堇，有心高气傲的一面。





↑如帝击领队般存在的玛莉亚。沉着冷静。

↓琉球空手道的高手，相当有毅力的完奈。





↑最喜爱玩弄机械的天才科学家红兰。

测试灵力

では、今からMFくんの
霊力を測定しようと思う。

制限
離れる
近づく
気をためる

↑与花组的成员打完招呼之后，就要搭乘灵子甲胄光武来测试灵力了！由模拟战斗所检测出的结果到底如何？



在帝国华击团中的生活是怎样的？体验入队开始！

现在就要对真正开始在帝国华击团中生活的第二天做个介绍了。在接受训练提升能力，与花组成员会话增加亲密度之余，也别忘了目标是要能合格毕业。超过三百个的事件以及好几种结局，你都能全部见到吗？

一天的生活课表	
午前	自由时间→训练
午后	自由时间→训练
晚上	到处逛→睡觉

训　练

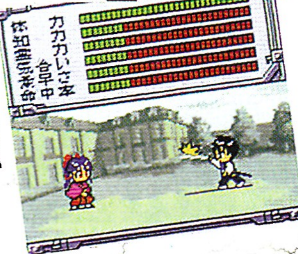
为了能在毕业考平安过关，就必须要提升自己的能力才行。要使能力上升的手段就是训练。可以在花组的成员那里接受训练。注意要和不同的人一起训练，提升的能力值也会有所改变。

总之就是训练！



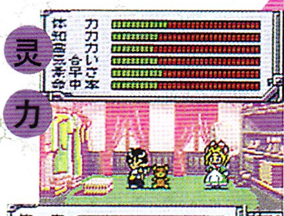
←与花组的成员一起训练，加油吧！

锻炼身体



←↓和樱一起训练是提升居合的能力；和艾莉丝一起训练则是提升灵力。要和谁一起训练呢？

居合力



灵力



筋力

自由时间

自由时间时，可以在帝剧中到处乱逛哦！若是遇上队员就可以进行对话，这是提升亲密度的好机会！还有，在会话时选择选项也会有时间限制“LIPS”的登场。配合对方的喜好做回答的话信赖度就会上升，说不定还会发生更加令人高兴的事……



↑→樱为你做帝剧内的总导！在这里提升和她的亲密度吧！

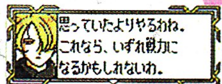
在剧场闲逛！



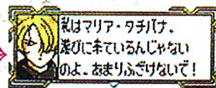


→在没有合适回答的时候，不回答也是一个方法。

←与玛莉亚对话时，突然出现LIPS选项。这时要不慌地做选择。



↑↓做选择和没做选择，玛莉亚的反应会不一样。



←在训练前的空闲时间，先在帝剧内到处晃晃吧！在哪里会遇到谁呢……









搞错名字了！

←↓正想说是堇在叫我的名字呢！没想到她却叫错了！





信赖度上升







←要是亲密度高的话，也可以从由理那边听到一些传闻也说不定……内容真令人在意啊！

ポケット・サクラ

POCKET・SAKURA

6月23日发售、具有计步功能的随身型电玩“口袋樱”可不是只有计算步数的功能哦！在这里要向大家介绍这个拥有各种功能小电玩的新情报。樱的表情及会话、还有美丽的画面都十分地令人瞩目，和樱一起散步吧！



↑有对应你所走的步数可以得到点数的功能。

走路也变得乐趣多多

与樱一起到各地的名胜去散步



在各种地方都走走看吧！



↑→当满足一定条件之后，行动范围会越来越高。一面享受与樱之间的对话一面走路。

跟樱一起努力～

ていと げきじょう まで 1000歩



↑来到炼瓦亭之后见到由里！也会在意外的地方见到意外的人物。

储存点数

“口袋樱”可利用红外线通信与“樱大战GB”连线。将“口袋樱”中所获得的点数传到“樱大战GB”中，就可以在“樱大战GB”中买到丰富多样的道具！利用这功能好好地收集道具吧！



最终的"可口可乐"幻想在这里实现？

在日本引起一阵轰动的可口可乐广告～"FFIX"，短短的30秒钟，却给人一种莫名的感动。虽然在中国的电视上可能会看不到这让电玩迷、FF迷们为之疯狂的广告内容，但在本社7、8月的赠品光盘"次世代的魅力"中可有完全的30秒收录版哦，如果你无法将此光盘"入手"，那便看看下面的图片吧！

（建议收集该光盘，因被许多据说已对《电软》失望的朋友见过此盘后不由赞道："不愧是《电软》，不愧是老大！"象是在做广告？）



































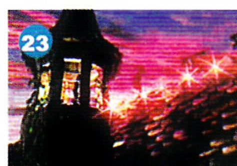








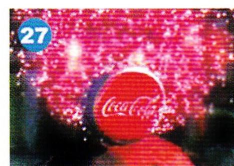


























战士

	前卫	后卫
攻击内容	斩击	斩击
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	物理系直接攻击

骑士

	前卫	后卫
攻击内容	斩击	斩击
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	物理系直接攻击

狂战士

	前卫	后卫
攻击内容	殴击	殴击
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	物理系直接攻击

黑骑士

	前卫	后卫
攻击内容	挥击	火球术
攻击回数	2	2
攻击属性	物理系直接攻击	火炎系魔法

武士

	前卫	后卫
攻击内容	居合	真空刃
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	物理系特殊攻击

众人所见的世界观……只是故事的开始而已

“皇家骑士团外传”的故事是沿袭“皇家骑士团”系统与原创故事所组成的。而本期也要为各位读者公开最新情报，由主角特利斯坦所展开的“壮阔史诗”现在才要开始……





伝説のオウガバトル外伝

ゼノビアの皇子

Let us walk on together, so as not lose our way.

NGP 厂商：SNK 类型：S · RPG
媒体：卡带 发售日：2000.4.27

曾经在“皇家骑士团”第十四章中登场的圣王特利斯坦，这次的“皇家骑士团外传”（以下简称“外传”）是一款以他年轻岁月为故事主轴的模拟游戏。本期将为大家介绍新入手的战斗画面及两名与特利斯坦共同冒险的新角色相关情报。总之，就请各位玩家尽情沉浸在日益明朗的“外传”世界吧！



↑这是傀儡师所使用的雨云术。位于后卫时才能使用这个攻击方式。



↓敌方是章鱼怪。主角们正受到它名为“突刺”的特殊攻击。



奥洛索夫

在某个酒场与年轻人们互有联络的神秘青年。他似乎在找朋友的样子，不过……





歌尔蒂

以成为一流魔术师为目标的修行中少女。但不知为何她擅长的是箭法不是魔术。

在游戏序盘登场的职业有这些！！

游戏中，每个角色都有属于他自己的职业。而经由这个职业的转变，可以使角色的能力值有所提升。在“外传”中，预计有80种以上的职业。在这里就向大家介绍一下27种于序盘时登场的职业，并将它们的能力及攻击方式做个整理好让大家做参考。同时大家也可以将这些资料当成是将来要转职时的参考。

巨人

	前卫	后卫
攻击内容	槌击	槌击
攻击回数	3	2
攻击属性	物理系直接攻击	物理系直接攻击

地狱犬

	前卫	后卫
攻击内容	撞击	火焰吐息
攻击回数	3	2
攻击属性	物理系直接攻击	火炎系特殊攻击

忍者



	前卫	后卫
攻击内容	飞镖	忍术
攻击回数	3	2
攻击属性	物理系直接攻击	火炎·冷气·雷击系魔法

亚玛逊女战士



	前卫	后卫
攻击内容	射箭	射箭
攻击回数	1	2
攻击属性	物理系直接攻击	物理系直接攻击

女武士



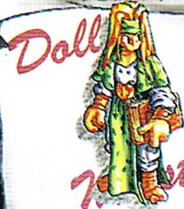
	前卫	后卫
攻击内容	挥击	雷光之术
攻击回数	2	2
攻击属性	物理系直接攻击	雷击系魔法

训兽师



	前卫	后卫
攻击内容	鞭击	鞭击
攻击回数	2	2
攻击属性	物理系直接攻击	物理系直接攻击

傀儡师



	前卫	后卫
攻击内容	踢击	雨云之术
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	物理系魔法

STAGE 1

在盗贼横行而治安极度恶化的状况下，原赛诺比亚骑士团的团员艾斯特拉达带着特利斯坦及他的儿时伙伴凯恩一起前往盗贼出没频繁的地方去讨伐盗贼。



↑→终于要出发去讨伐盗贼。要干大事前干劲十足的特利斯坦一行人。

组成队伍！！





↑艾斯特拉达率领的小队突然遇上敌人。第一场战斗能就此获胜吗？

“外传”的丰富内

游戏的基本系统与“皇家骑士团”本篇一样，玩家必须操纵主角与其他同伴们所编成的小队、解放被敌人所占领的据点。另外，民众因为玩家行动而显示出来的民心量表、以及战斗系统等也都承续前作。

在此将为大家介绍部分的战斗系统、塔罗牌及魔法。还有要为各位玩家公开等着主角前去挑战的前三个舞台哦！

塔罗牌所拥有的效果

塔罗牌可在解放据点等时候入手。而得手的塔罗牌在地图上与在战斗中使用时效果也会有所不同。塔罗牌一共有22种，玩家会得到什么效果的塔罗牌这完全是随机的。另外在塔罗牌之中，有一些是会使我方成员的能力下降的，也有些在实际使用前是无法知道会有什么样的效果，所以在用塔罗牌时最好要小心一点。



↑在战斗中使用塔罗牌的话，会消耗攻击必要的量表。因为使量表回复需要时间，所以在使用时要注意一下。



←解放据点时就会得到塔罗牌哦！

对大范围的敌人有效！

STAGE 2

距第一舞台之后过了三年，特利斯坦在艾斯特拉达的承认下正式成为赛诺比亚骑士团的一员，剑术也更加高強。在持续讨伐盗贼的行动中，特利斯坦开始感到盗贼比起以前更加有组织了。

自己创造出

真正的和平

↓讨伐盗贼已过了三年。盗贼的老大到底躲在哪呢？





→发现被占领的城。编好小队以万全的体制来迎战。

章鱼怪



	前卫	后卫
攻击内容	突刺	突刺
攻击回数	4	2
攻击属性	物理系直接攻击	物理系直接攻击

龙



	前卫	后卫
攻击内容	愤怒的一击	火焰吐息
攻击回数	2	2
攻击属性	物理系直接攻击	火炎系特殊攻击

骷髅精



	前卫	后卫
攻击内容	斩击	斩击
攻击回数	2	1
攻击属性	暗黑系直接攻击	暗黑系直接攻击

幽灵



	前卫	后卫
攻击内容	怨恨的一击	梦魇
攻击回数	1	2
攻击属性	暗黑系直接攻击	暗黑系魔法

鹰人



	前卫	后卫
攻击内容	殴打	殴打
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	物理系直接攻击

魔法师

	前卫	后卫
攻击内容	殴打	魔法
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	神圣系以外魔法

魔女

	前卫	后卫
攻击内容	打击	麻痹之云
攻击回数	2	2
攻击属性	物理系直接攻击	暗黑系魔法

僧侣

	前卫	后卫
攻击内容	神之烙印	回复术
攻击回数	2	2
攻击属性	物理系直接攻击	神圣系魔法

人鱼

	前卫	后卫
攻击内容	刺击	暴风雪
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	冷气系魔法

泥巨人

	前卫	后卫
攻击内容	殴击	殴击
攻击回数	3	2
攻击属性	物理系直接攻击	物理系直接攻击

涵在此一览无余……

←特利斯坦一行人能够平安地解放被敌人占领的据点吗?

↓魔法也有属性。依属性不同，给予敌人的伤害也不同。

↑得到了塔罗牌。若是能引出好效果的话对我军将大为有利。

↓从战斗选单中选出战斗指令试试吧!

STAGE 3

靠着庞大的情报量追踪敌人老大

←为了迎接即将到来的盗贼头目战，趁现在先好好磨练一下。

↑有时可从村人那里得到有用的情报。

为了讨伐盗贼的头目，特利斯坦一行人靠着得来的情报出发远征了。在某个村子遇到了一位修女，据她所说："因为有骑士在，盗贼才会出现。"这到底是怎么一回事呢?

盗贼们不太对劲……

有效地利用魔法攻击!

→从这四种攻击方法中选一个攻击敌人。

←当然也可对自军的成员使用回复魔法。

↓参考敌人的属性，使用有效的魔法给予大伤害。

使用通常攻击时难以匹敌的力量

在各种职业的角色中，除了直接攻击外，有些职业也是可以使用魔法攻击的。基本上来说，必须把会使用魔法攻击的角色排在后卫才可以使用魔法攻击。还有，有些魔法攻击的范围可同时攻击到复数的敌人……所以，在编成小队时就要注意位置的编排这点是非常重要的哦!

天使

	前卫	后卫
攻击内容	天使之环	痛击
攻击回数	1	1
攻击属性	神圣系直接攻击	神圣系魔法

恶魔

	前卫	后卫
攻击内容	挥击	梦魇
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	暗黑系魔法

小妖精

	前卫	后卫
攻击内容	拍打	飞吻
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	神圣系特殊攻击

鹫狮

	前卫	后卫
攻击内容	冲撞	冲锋风暴
攻击回数	2	1
攻击属性	物理系直接攻击	物理系特殊攻击

翼虫兽

	前卫	后卫
攻击内容	甩尾攻击	甩尾攻击
攻击回数	2	2
攻击属性	物理系直接攻击	物理系直接攻击

号称“FF”系列最强卡片兵团“活跃”中……

“最终幻想”艺廊

2000年光辉出击

展现FF瑰丽情怀







First Edition

全144种

热烈上市中

□纪念卡	9种	□事件卡	18种
□怪兽卡	15种	□座骑卡	12种
□角色卡	27种	□事件CG卡	9种
□召唤兽卡	9种	□MOVIE卡	27种
□肖像卡	9种	□特别卡	9种

收录有FF系列“Ⅰ”、“Ⅳ”、“Ⅶ”的First Edition业已发售，2代（包括Ⅱ、Ⅴ、Ⅷ）、3代（包括Ⅲ、Ⅵ、Ⅸ）陆续发行。



▲充斥了最完整的FF情报。

FINAL FANTASY ART MUSEUM

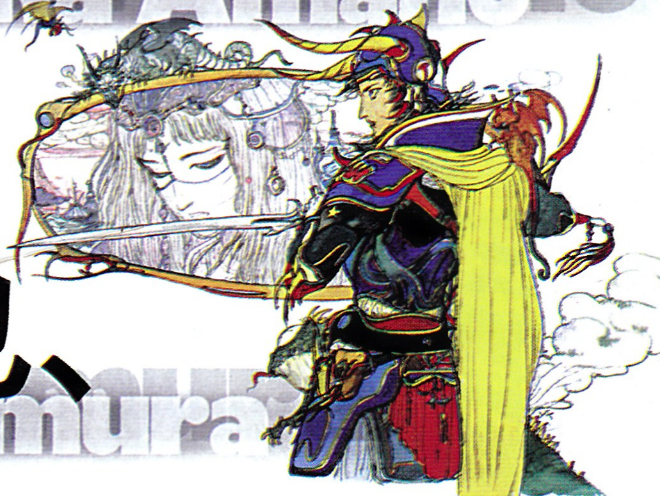
ファイナルファンタジーアートミュージアム

梦之幻想 最终实现在此艺廊……

天野喜孝、

Yoshitaka Amano





野村哲也、

Tetsuya Nomura

编织出最华丽璀璨的“最终幻想”世界，收录天野喜孝、野村哲也两位大师的作品，让埋藏在你心中的记忆慢慢苏醒，进而筑造美丽绚烂的艺术之廊。从1枚卡片开始，演绎FF悠长的史诗般的传奇……





特報

SPAWN In The Demon's Hand

初回版采用特别包装，内附豪华精美的画册，里面有首度在日本公开的插画哦！如果要买这款游戏的话，就干脆在发售日买下初回版吧！



再生侠（闪灵悍将）

DC	厂商：CAPCOM	类型：动作+射击
	媒体：GD-ROM	发售日：2000.8.10

黑暗使者们命运的战斗

在街机上广受好评的动作游戏“再生侠”后续报道来啦！这款游戏在平常玩的时候最多可以四人玩，而网络连线对战时最多可以八人玩！这一回我们要先为大家介绍连线对战，战斗系统以及DC版的原创模式。

赌上生死的惊险搏斗



↑人物充满个性，演出阵容强大。画面及动作都相当漂亮。尤其是看到女性角色的漂亮服装，眼睛不知不觉就……



↑两个人玩的时候画面就会分割成两部分，三到四人玩的时候画面就会分成四部分。好好体验一下本游戏激烈的死亡搏斗吧！

打一场网络连线对战吧

CAPCOM在DC主机上的软件一贯的作风就是持有通信对战的功能。而这一款“再生侠”在通信对战中可以玩“团队对战”以及“王者战斗”。“团队对战”的模式中玩家分成RED和GREEN两队，和对方组成的队伍互相对打。而“王者战斗”模式是除了自己以外所有人都是敌人的模式。找朋友凑齐四个人进行网络连线对战，如果对方也有四个人的话，就可以享受一场最多八人的精彩战斗了。



←首先设定参战的人数。人数越多打起来气氛越热烈！

→连线时玩家们当然还可以互相对谈。

谁可以生存下来呢？



↑选择八人连线对战打起来最壮观！在限定时间之内，打倒的对手越多分数就越高！

将这些人物角色DOWNLOAD下来吧

把DC专用的VM插上去，到本游戏专属的HOMEPAGE，就可以下载21位人物角色。

「再生侠」专属网页
http://www.capcom.co.jp/dcspawn



军人



天使·泰勒涅斯



卡斯之子



看门人



士兵



辩护者

战斗系统介绍

在这里我们要为大家介绍本游戏一大特色的战斗系统！在3D立体空间的游戏舞台之中，隐藏了各种宝物以及陷阱。善加利用这些宝物和陷阱，就是游戏胜利的诀窍。另外，最好也要先充分了解各个角色各自不同的攻击方式。

使用宝物吧

只要在游戏舞台中将回复以及辅助攻击的宝物捡起来，就可以使战斗进行得更有利。有时候也会有匕首或手榴弹等武器掉在地上。



↑收集宝物可以提高自己的战斗力。



↑有的宝物是拿了立刻发挥效果，也有的可以等到想用时再用。

投掷东西！



↑空手的时候，还可以把箱子或汽油箱拿起来丢掷出去攻击。

能力值上升！



→可使攻击力和速度等基本能力上升，一定要拿。

搜寻一下箱子吧！

←在地图上，有里头藏着强力武器的箱子哦！

有关主要武器

各个角色各有各种不同的攻击方式。有的人使用枪，有的人用剑，也有的使用魔法。每一种各自都有其优缺点，采取适合的战斗方式是致胜的关键。



↑使用枪攻击射程虽然远，但却必须花时间填弹。

有关其他武器

除了主要武器之外，还有投掷匕首以及徒手攻击等其他武器可以使用。另外，地图上还有地雷等陷阱。视情况使用不同的武器是很重要的。



↑可以把地雷设置在各个角落，算准对手可能会通过的地方吧！

充满刺激的淘汰赛模式

"淘汰赛模式"是一人玩时专用的游戏模式。战斗规则有两种可供选择，不论采用哪一种，都要达到规定的KO点数才能够进到下一个关卡。

一一击倒对手！



←一直赢下去，就会出现等级更高的强敌。

→打到自己人也会损血如果把自己人打死了，点数可是会下降的哦！

团队战斗淘汰赛

选择一个伙伴由电脑操纵，两个人组成一支队伍进行战斗。能够比较适合初学者或中级玩家。要选谁当伙伴好呢？



←达到胜利的条件有获得规定的KO点数，以及将敌人队伍打倒这两种

王者战斗淘汰赛

除了自己以外所有人都是敌人的生存模式。当时间结束时，若不是排到第一名就不能进到下一关。较适合高级玩家。



←越到后面的关卡，KO就会设定得越高，想赢也就越来越难，战略是必要的。



→不知何时何地会被谁攻击的王者战斗淘汰赛，活用地形是有必要的。



敌之天使



大托契尔



贝波莱



绿贝雷



亚多马尼



卡斯



僵尸



贝西雷特



黑道老大



野狼



骷髅头



斯利艾尔



毁灭者



地狱再生侠



赛戈




THE KING OF FIGHTERS
THE KING OF FIGHTERS '99
Millennium Battle



Dancing Stage featuring Dreams Come Ture

舞台·梦想成真

配合知名作曲家的曲子，轻踩着步伐，尽情地跳着舞！这就是快乐的“舞台”系列的第2弹，使用的全部是著名乐队“Dreams Come Ture”的作品。



PS	厂商：KONAMI　类型：ACT
	媒体：CD-ROM　对应DDR舞毯　发售日：2000.4.20

梦想在这舞动的舞台上定会成真

全部都是有名的歌曲

KONAMI制作的“舞台”系列，其最大卖点是其中所收录的歌曲都是知名歌手的作品。这次的“舞台2”更使用了乐风独特且在日本乃至全亚洲都相当受欢迎的3人团体“梦想成真”所演唱的歌曲。由于每一首都是十分耳熟能详的曲子，相信大家一定会不知不觉随着旋律摆动身体哦！



←配合着从画面下渐渐逼近的箭头，踏稳脚步。





↑↓从初期的畅销单曲到目前的最新单曲，各式各样的曲子都收录其中。玩家就尽情跳吧！

在梦想成真美妙的歌声中尽情地跳舞



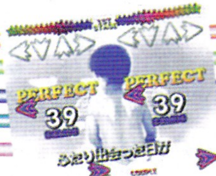
←拥有众多乐迷的超人气团体「梦想成真」。没想到他们也打入游戏世界了！

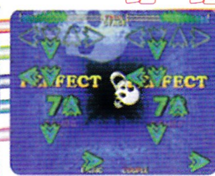


↑如果不断发生错误，使由星星连接而成的量表消失不见，游戏就会结束。

全13曲







踏～踏～



踏～踏～踏～

想玩的类型也可以简单地自由选择

以往在“DDR”中选择难易度、游戏形态时，玩家一定得输入指令或是在歌曲选择画面开启另一个视窗。但是，在这次这款连初学者也能轻松上手的游戏中，每当游戏开始前，便会先显示游戏类型选择画面供玩家选择。而且在此处当然也能够设定游戏的难易度及玩的人数，甚至是箭头移动的速度及箭头的形状也都可以随个人喜好加以选择。让玩家可以随心所欲地跳哦！

↓箭头的形状有心形的，也有恶魔的翅膀等形状。每种形状都好可爱哦～～



自由选择吧





↓难度的设计共有4种，从适合初学者到高手玩的等级都有。首先还是从最基本的开始玩起吧！





以下介绍13首耳熟能详的收录曲

相信大家最关心的莫过于游戏中到底可以跳到哪些曲子吧？这点小事玩家大可放一百个心，因为我们已经为您做了一番详细的调查，游戏中所收录的正是以下列出的13首，而且从慢板的曲调到超快节奏的歌曲都有，相当齐全哦！连最新曲“SNOW DANCE”也包含在其中呢……真是太有够给他厉害啊！

SNOW DANCE



↑去年年末发售的最新单曲。虽说旋律听起来有些慢，实际上可是首快节奏的歌曲呢！记得要配合着鼓声跳。

明天依然会来

↓中板速度，跳起来轻轻松松，是首不会过于剧烈的歌曲。由于并不会很困难，初学者可以试试看哦！



RING! RING! RING!



↑同时路的箭头随时会出其不意地登场，实在是快得不得了。不过只要跳过之后便会乐在其中，不可思议。

GO ON BABY



↑述说女性心情的歌曲。虽然并不是首困难度高的乐曲，但是偶尔会有几个调皮的音符跳出，可别掉以轻心！

如果天晴



↑和着旋律轻轻跳跃。途中出现的“フー！”声是关键所在。一瞬间决定好要摆的姿势，好好表现一下。

PEACE!

↓“答拉答拉”是首让人感到轻松愉快的曲调。与其喧闹地蹦蹦地跳，还不如悠闲优雅地轻轻跳着。



歌词也会同时显示

游戏在进行时，除了箭头会流动外，歌词也会配合乐曲显示在画面上。其他的人还可以边看歌词边唱歌，这种设计很不错吧！

注意这里



It's so DELICIOUS



↑小心不要被一开始強而有力的合唱部分给绊住哦！只要逃过此处，其他地方就没有如此困难的箭头配置了。

LOVE TIDE



↑由于各种8分音符与16分音符散布在各地，因此难度相当高！如果能够通过这项考验，你就是上级程度哦！

为什么恋爱

↓充满吉田美和深具魅力活泼嗓音的歌曲。也许不规则的旋律有些难掌握，不过只要听出鼓声的节奏就没问题。



高兴！欢喜！最喜欢！



↑以第3张单曲发表，堪称初期的名曲。如同曲名一般，也许快快乐乐地跳舞是致胜的关键。难易度适中。

2月14日发售 畅销精选集值得购买

“梦想成真”于2月14日发售的畅销精选集《GREATEST HITS〈THE SOUL〉》。这张专辑应该是先买起来放着比较好吧。咦，为什么？嗯，详细情形就等玩家自己去买来看看吧。我们在这只能稍稍透露一点点，就是只要拥有这张精选辑，在游戏中就会是有好事发生。总之别想太多，赶快选去买这张精选集就对了！

opening theme ~ the monster is coming ~



↑游戏中唯一没有歌声的曲子。虽然如此，也不可因此轻松哦！因为这首是本游戏中号称难度最高的曲子。

决战星期五



↑难易度适中的乐曲。答答答～，答答答～的旋律很多，整首歌易于变得“叭答叭答”，导致抢拍，要注意。

LOVE LOVE LOVE

↓慢板的抒情歌。因为箭头流动的速度缓慢，非常适合初学者。委身于壮大的合唱中，一边不停跳舞。



緊急速報



ZONE OF THE ENDERS Z.O.E

PS2 厂商：KONAMI 类型：ACT
媒体：未定 发售日：未定

小岛秀夫	“合金装备·团结”监督
新川洋司	“合金装备·团结”角色设定
冈村宪明	“心跳纪念品”专辑系列监督
西村诚芳	“高达X”角色设定

共同制





由“合金装备·团结”监督小岛秀夫所监制的PS2用原创游戏登场了。本作是描写少年里昂在战场上成长的故事，堪称是一款壮阔的SF大作。游戏中，主角搭乘的是一种统称为“奥比达伏雷姆”的机器人。本作虽是机器人动作游戏，但是却也非常重视游戏的故事性，相当值得玩家期待。





←玩家将要操作名为杰夫帝的机器人来进行游戏。



←机器人杰夫帝拥有多采多姿的攻击方式。



←双掌合并射出光线，这是远距离攻击武器吗？



→和敌人接近战时使用光线刀攻击，若再配合上冲刺的话还可以做出回转斩。

主角为何而战？答案就在战场上



↑和暴风号对峙的杰夫帝，要如何应付这怪物般的巨大兵器呢？

STORY

故事发生在22世纪的太阳系中，一个木星卫星轨道上的宇宙殖民地“安提利亚”。住在这个世界尽头的居民，被人们称之为“安达”。主角里昂是一个住在安提利亚的内向少年，有一天他被欺负他的人强迫到联合宇宙军的设施偷盗军品，而不幸地狂信派军事政权ZOE也在同一天开始扶持殖民地的作战，安提利亚一时之间成为战场。欺负里昂的其他少年也死在他眼前，善良的里昂虽然心想：“他们死了，我就再也不会被欺负了。”但是，他的内心深处却为自己救不了他们而自责，伤心地想离开这地方……却不知道自己所走的方向，正是这次事件的导火线奥比达伏雷姆·杰夫帝伫立的地方。

里昂·史汀巴克

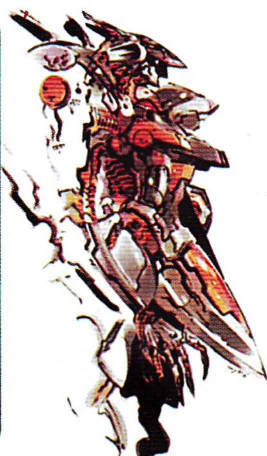
Leo Stenbuck

本作的主角，居住在安提利亚的少年，个性内向而软弱，经常被欺负。ZOE袭击安提利亚时，偶然发现奥比达伏雷姆“杰夫帝”，之后乘坐杰夫帝和ZOE军战斗。14岁。

角色设定是西村诚芳

担任这次角色设定的是KCE日本的西村诚芳。如果你是个动画迷的话，听到这个名字应该会觉得似曾相识，因为他曾经担任“机动警察”、“机动战士V高达”、“机动武斗传G高达”、“机动战记高达W”等作品的作画监督，并在“机动新世纪高达X”中同时兼任角色设定和作画监督，在日本动画界可是赫赫有

KONAMI公司秘密开发的机器人动作游戏「ZOE」，终于要露出真面目了！这款由小岛秀夫监督，率领KCE日本主力成员，集合所有智慧与力量来制作的游戏，究竟会是什么样的作品呢？我们这次将要为大家来一举揭开它神秘的面纱！



小岛·新川·冈村 开发者倾力制作的大作

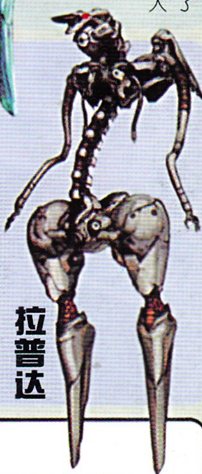


杰夫帝



里昂所搭乘的奥比达伏雷姆，上面搭载了专为如何发挥机器人最大破敌效率而开发的人工智慧ADA。

拉普达



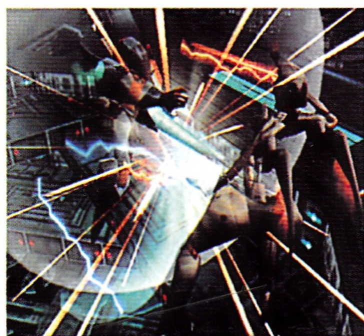
ZOE军的量产型奥比达伏雷姆，附图中的是标准装备型，此外还有象是装备大型盾牌等其他的类型。在游戏中应该算是小喽罗级的敌人吧！

作的SF超大作就是这个啦！

杰夫帝飞翔



→杰夫帝可以在空中自由飞翔，而且飞起来的速度感和爽快感可是笔墨难以形容的哦！



←这是奥比达伏雷姆互相冲撞时所发出的闪光。击破一架拉普达了！

何谓奥比达伏雷姆？

所谓的奥比达伏雷姆就是游戏中宇宙型机器人的一般名称。大部分都是以人型居多，但是也有象暴风号那样造型特殊的。

守护谁？破坏谁？



→基本的战斗都是以杰夫帝单机对付复数的敌人。



↓光线刀将敌人一刀两断。里昂在战争中会看到什么？又会失去什么？

暴风号



ZOE军的奥比达伏雷姆和拉普达之流的比起来显得巨大无比，异形的外型令看到的人心生恐惧，以中头目的姿态登场。

“高达X”的

名的人物。据说西村诚芳本人进入KCE日本是出于自愿，这次作品中除了担任角色设定外，在剧情场面的图画底稿、演出面等地方也都不遗余力。有了这位动画界的专家加入制作，相信本作的动画水准一定会大大提高才是。就让我们一起来期待西村先生笔下的角色们，在游戏中活跃的日子早日到来吧！





塞尔薇丝·克莱因

本作的女主角，14岁的少女。在战斗中和里昂相识后，和他一起被卷入战争当中。





贝奥拉

隶属于ZOE军的女性飞官，是里昂的劲敌。搭乘的奥比达伏雷姆叫“涅特”。22岁。





女主角与竞争对手

涅特



里昂的竞争对手贝奥拉所搭乘的奥比达伏雷姆。虽然漆成红色的机体外表看起来很漂亮，事实上却是装载着多种强力武器的可怕强敌。





Sentimental Graffiti 2

センチメンタルグラフティ 2

伤感涂鸦 2

DC

厂商：NEC　类型：AVG

媒体：GD-ROM×2　发售日：2000.4.27

从那句「再见」开始
分不清是甜蜜还是苦痛的爱情故事——



絆という名のペンダント

羁绊之饰

PS

厂商：NEC　类型：AVG

媒体：CD×2　发售日：2000.4.6

SNK 新神話 VOL.4

再现“无穷”月华魅力，剑士出征NGP！



















幕末浪漫特別編 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花 TM

NGP	厂商：SNK　类型：FTG
	媒体：卡带　发售日：2000.3.16

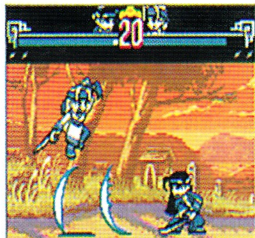
在街机厅中颇受欢迎的武器格斗作品《幕末浪漫·月华的剑士》终于在NGP上推出了它的特别篇，这些Q版的人物拿起刀剑似模似样地对战定会令“月华Fans”们兴奋不已的，当然你要先拥有NGP了……



有着生存模式、练习模式等丰富完备的模式。

魅力之1 必杀技再展风华

延续街机版的多种系统。





将原街机版中各个角色的必杀技一一展现，令NGP版中也可体现必杀的威力。


无论普通技还是超奥义均有很高的再现度。

魅力之2 收集“卷物”，洞察月华的世界观

在对CPU战中，可以用得来的点数购入“卷物”，这样故事的设定、角色的设定、描绘的图形等就可以“阅读”了。还有迷你游戏的卷物哦。





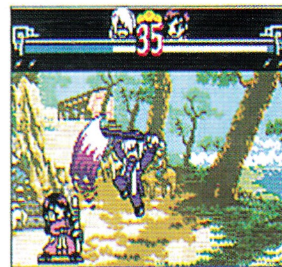


这样的迷你游戏要通过通信对战才能完成。

魅力之3 众多的隐藏角色们现身幕末

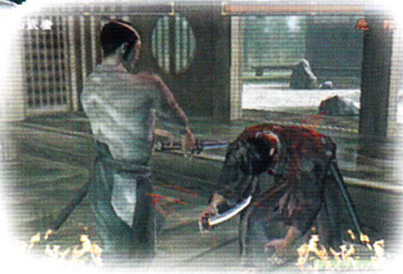
用特定角色与CPU对战胜利后并满足特定的条件便可使用共7名的隐藏角色。还有“力”、“技”以外的“极”的第三剑质存在。




用隐藏角色对战，有着说不出来的快感。

月华的浪漫剑士述说着刀剑的新神话！

剑豪





PS2 厂商：Genki 类型：ACT
媒体：CD-ROM 发售日：2000年12月下旬

能信赖的只有自己的力量与一把剑





元气公司在PS2上推出的第一款游戏，就是这款“剑豪”。以下介绍剑豪的时代背景设定，还有登场的主要人物。

以真正的「剑豪」为目标每天进行自我锻练!!

生活在没有战争，和平的元禄时代的三位剑术家。本款游戏是要从这三人中选一人来当主角，借着复仇或决斗、踢馆还有殿前比试来一点一滴的提高自己的名声，最后以锻炼成“剑豪”为目标的动作游戏。平日的锻炼是在已入门的道场内用木刀进行。这个时候可以学会一些特定的技巧。若是使用真剑的决斗或进行“自我锻炼”就能学会控制“气”。目标是成为日本第一的剑豪！

游戏的流程

首先必须选择想入门的道场。磨练自己的剑术后再去其他流派的道场提高自己的名声。最终目标是“殿前比试”。







↑以殿前比武为目标。

↓从三个青年剑士之中选出欲使用的角色。





↓随着道场不同，学会的技巧不同，信念也有所差别。



建筑物内部也有细致的描写

↓无论是木头独特的质感或是光影效果，都能借由PS2的力量重现。



由PS2所描绘出的画面只有用美丽这句话来形容。不只是道场内部，从外面照进来的光线或道场内的摆设都描绘得十分讲究。

以剑豪为目标的三名剑术家

由玩家以最強的“剑豪”为目标来培育的剑术家。每个人擅长的战法都不同，信奉的信念与思想（例如：“为了胜利不择手段”）也不一样。与其他人一起反复进行平日的锻炼，以能成为传说为后世流传的剑豪为目标。



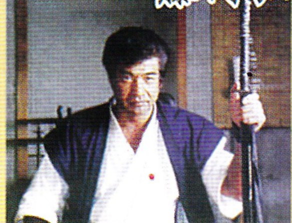
↑没有什么比赛的经验，不过天天都用真剑练习。

←新发田藩士，中山家的长男。双亲早逝，之后由奶奶扶养长大。

←因为是以道场作为比赛的赌注，所以为了胜利不择手段。

游戏制作顾问

HIROSHI FUJOKA 藤冈弘



昭和21年2月19日生，爱媛县人。曾演出“假面骑士”、“特搜最前线”、“日本沉没”等电视剧，在电视上的活动非常的频繁。而最近关于游戏方面的工作也很活跃。顺便告诉大家，他还是拥有刀道七段、拔刀道四段、柔道三段、空手道初段、小刀护身道四段等武艺的一位不起的武道家。（对啊，曾经的世嘉三四郎就是他了！）

电子游戏软件

二零零零年 7 月——12 月合订本



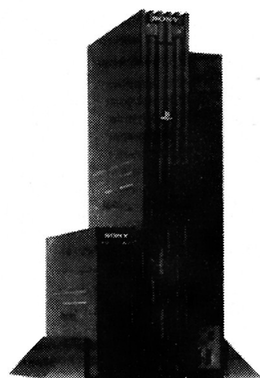
《电子游戏软件》杂志社监印

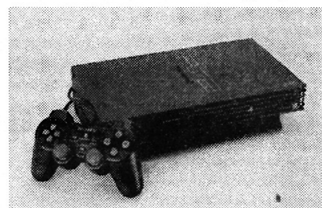
2000年下半年合订本目录

电子游戏软件

论尽江湖

特稿





目录 INDEX

游戏研究所



攻略人行道







目录 INDEX

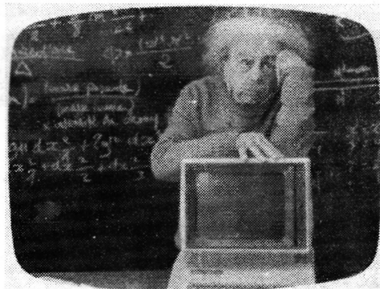
每夜一游



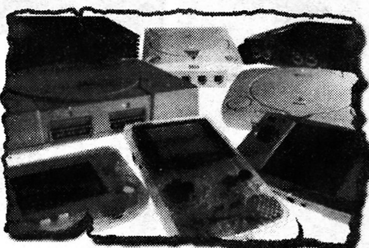
目录 INDEX



科普园地







目录 INDEX

格斗天书





街机仔

秘技天地





游戏点评



目录 INDEX

闯关族的家

电玩八卦

彩版目录

电子游戏软件



游戏新闻眼

特报 SCOOP　日本DC临近冰点，社长入交引咎辞职！

本刊讯　日本经济新闻报道，由于DC主机在日本的销售情况已临近冰点，SEGA现任社长入交昭一郎被迫于5月22日宣布辞去SEGA社长职位，而社长一职将由原SEGA集团会长大川功接任。

入交昭一郎自1998年2月接任SEGA社长，此后一直致力于推动DC主机的销售，但是DC在日本的销售业绩却始终未见起色——DC在日本花费一年半时间达到的200万销量，PS2仅用了2、3个月便轻易突破，加之整个街机市场的衰退，造成SEGA连续3年的财务赤字。为了对销售成绩负责，入交昭一郎宣布辞去现任SEGA社长一职，调任为SEGA集团副会长，继续致力于“樱大战”等软件的开发。

在5月22日的记者招待会上，新任SEGA社长大川功发表了演说，大意如下：

“由于真正热爱游戏的玩家在不断减少，加之业界大环境的改变，令我们的行销策略遇到了极大的挑战，也让SEGA集团在过去的5年里损失了近1500亿日元。在这种恶劣的情况下，转型为一家以网络为主的会社无疑将是令SEGA生存下去的最佳途径……在过去的两年里，入交昭一郎先生虽然努力地改造SEGA，但实际效果并不理想。因此在连续两年的赤字之后，他坚决表示辞去社长职务以示负责，今后入交先生将投身他所擅长的技术研发领域，而CSK的发展目标也不会因此改变。”

除大川功的演说外，卸任后的入交昭一郎也作了简短的发言：

“半导体价格的居高不下、DC最初机能上的不足都令其在日本的销售情况不近人意，而投入大量开发资金的‘莎木’也未能带动主机的贩卖……我认为我应该对这一切负责，日后我将退出一线，全力投入新技术的开发工作。”

在入交引咎辞职后，原先由他一手提拔的秋元康、园山征夫等多位董事也相继卸任。而日本大型连锁商TUTAYA社长增田宗照被聘请担任SEGA的社外董事。至于更为详细的人事变动情况SEGA将于近期公布。另外，本刊将于下期刊登特约撰稿人王骏生关于“入交卸任”的新闻分析，请读者留意。



↓在家中排行老大的入交也未能令SEGA重新回到老大的位置。

软件 SOFTWARE　白金大作接踵而至 FF、DQ发售日迫近

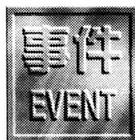
本刊讯　延期近两年之久的RPG超大作『勇者斗恶龙7·伊甸战士们』终于被确定在今年8月26日发售。而配合游戏的电视广告已经在5月27日开始放映，并聘请日本当红偶像组合SMAP担纲主演。

在DQ7发售日确定后不久，又一则令玩家兴奋不已的消息出现了——史克威尔决定将FF9的发售日由原本的7月19日提前至7月7日。显然，史克威尔是为了避免与DQ7冲突才将发售日提前的。据业内认识透露，其实ENIX原本也是希望能够在7月的暑假期间发售DQ7，但是史克威尔率先公布了FF9的发售时间，ENIX才被迫将发售日后延至8月末。由此可见，两家公司都不希望对方的同等级大作影响本社的作品，毕竟DQ7和FF9都是制作周期长，投入大的顶级大作，它们的销售情况将直接影响两家会社下财年的获利情况，甚至公司未来的发展。

目前，FF9的预约活动已经在6月1日展开，并且在不到一周的时间里就接受了超过50万套定单，销售势头相当良好。

←FF9为4CD，定价7800日元。史克威尔预定在日本的销量为250万套。

→经过不断的延期调试，相信DQ7一定会有相当高的完成度。



称霸舞林


SONIC之舞蹈观赏版。

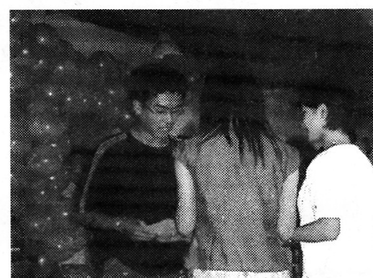
本刊讯(记者;S·P) 本社与北京百事可乐饮料有限公司、世嘉华瀚文化娱乐有限公司共同举行的『首届"美年达—世嘉"北京电玩对抗赛』跳舞机大赛的决赛于6月3日在北京崇光百货六层游艺城顺利结束。

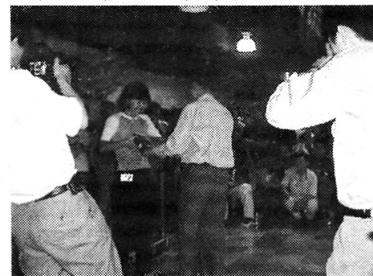
尽管比赛远远没有达到事先所预计的掀起舞蹈狂潮，但当日现场热烈的气氛确是令在场所有人为之欢欣。男子组冠军被来自天津19岁的赵冠朋友获得，他所取得的分数令人咋舌（起码是令我），是182301400，一亿八千余万……相信这还不是最高的分数，他跳的就是那首令人目眩神离的绿脚"PARANOIA 190(偏执狂)"。男子组最低名次的分数是二千余万，尽管分数不是很高，但毕竟全部是最高难度的曲子。女子组冠军由北京21岁的吴小聚小姐获得，分数为82938600，与男子差距较远，但真的是不错了。表演赛则由北京18岁的刘宏涛朋友获得，其眩目的舞步和节奏的掌握确实令人眼前一亮，当然参加表演赛的朋友都使出自己的绝活，让人觉得仿佛是在进行街舞比赛哦！



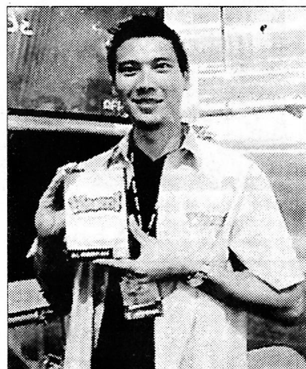
现场不时在世嘉吉祥物SONIC的"翩翩"起舞下爆发出阵阵哄笑和掌声，最令人"兴奋"的莫过于最后SONIC分发世嘉小礼物的时候，全场都疯狂了。另外由世嘉华瀚文化娱乐有限公司的副总经理董德华先生和北京百事可乐饮料有限公司市场部的吴怡小姐以及本人(S·P)向优胜者颁奖，分别是MP3播放机（一等奖＊1)、DISCMAN(二等奖＊2)、百事超炫收音机(三等奖＊3),另外凡进入复赛者均有由三方共同制作的证书奖状。

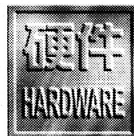
关于比赛的精彩现场还请朋友们留意下期杂志的彩页，没准儿其中还会有你的踪影哦！比赛虽然结束了，大家也别忘了有时间跳跳舞、玩玩DDR、健健身、减减肥、交交朋友、支持百事、支持世嘉、支持《电软》！


男子组冠军赵冠正在高兴地领奖。


吴小聚接受董先生颁的女子组冠军奖。

Bleem！变本加厉挑衅索尼 DC居然可以玩PS游戏！


↑"听说早上索尼的久多良木健社长亲自跑来看Bleem! for Dreamcast。"Bleem的工作人员对记者说。PS模拟器已经惹得索尼火冒三丈，这次又在DC模拟器上玩PS游戏，对DC绝对是利好的消息。不知道索尼是否有足够的耐心。关于DC模拟器的详细性能请见本刊"科普园地"。



DOLPHIN开发工具扑朔迷离 GameBoy Advance继续延期！

本刊讯 在CAPCOM等多家厂商抱怨PS2的游戏开发环境太过困难的同时，又出现了任天堂新主机DOLPHIN的软件开发工具进度落后的消息。

日前，"生物危机"系列的创始人三上真司先生、NAMCO VS开发部部长横山茂先生，以及KONAMI的北尾刚三等许多知名制作人皆表示，他们在现阶段仍未收到任天堂公司发送的任何有关于"DOLPHIN"的游戏开发工具，所以他们至今也无法着手DOLPHIN的游戏开发。而另一方面，与任天堂关系密切的英国RARE公司就较为幸运了，RARE公司总裁Joel Hochberg表示，该公司已经收到DOLPHIN的开发工具，并且已有多款DOLPHIN对应软件正在开发中。除了RARE外，任天堂公司内部的开发小组及几家欧美新锐软件公司（如Left Field Productions）也相继声称已收到了DOLPHIN的软件开发工具。

虽然山内溥曾充满信心地承诺DOLPHIN将在2000年8月推出，最迟也会在今天圣诞发售，但是DOLPHIN的硬件性能至今仍未公开、许多大牌厂商也无法得到研发工具，加之微软利器"X－BOX"的冲击，可以说DOLPHIN在年内推出可能性几乎为零！甚至有传闻说，在"X－BOX"发售后DOLPHIN才会推出！

至于32位手掌机"Game Boy Advance"方面，任天堂于近期在美国西雅图举办的厂商说明会上展示了GBA的硬件性能。根据任天堂情报部今西宏史先生透露，任天堂将在5月份的股东会议上确定并公布Game Boy Advance的确切发售日与价格。但结果同样令人失望——原计划在今年8月推出的GBA将推迟至今年末发售。延期的主要原因与先前外界的推测一致，由于液晶屏幕产量不足，难以负担发售后的市场需求，最终导致发卖延期。另外，因为亚洲版发售期的后延，GBA也就无缘在年内登陆北美了。

发售延期固然是令人遗憾的，不过对于一贯延期的任天堂而言，相信这样的消息也在玩家的意料之中吧！

硬件 HARDWARE

美版 PS2 蓄势待发
SONY 希望首发销量达百万

本刊讯　5月11日，SCE为了应对瞬息万变的欧美市场，发表了即将在今年10月26日于北美推出的具有扩充性能的美版PS2。

美版PS2的外型、颜色与日版一样，但是主机内部保留了些许空间，以确保日后出现的对应PS2的扩展周边能够收于其中。另外，美版PS2取消了PCMIN插槽，取而代之的是硬盘插槽。

为了配合在北美即将发售的PS2主机，SCE已同多家欧美游戏开发商达成合作协议，预计目前已有超过50款PS2软件在同时制作中。SONY希望能有更多的优秀软件同美版PS2首发，达到与日本一样的首发100万销量的惊人成绩！



↑预定售价299美元显然比在日本首发时的39800日元便宜许多，但是美版主机并不随机附送8M记忆卡。

软件 SOFTWARE

DC名作发售期确定！
『格2』、『机器人大战α』今夏推出！

本刊讯　预定于DC上登场的两款大作终于确定了发售时间！首先是由GAME ARTS公司开发，DC上最为抢眼的RPG大作『格兰蒂亚2』将于今夏8月3日发售。自DC推出就宣布研发的『格兰蒂亚2』一直少有消息公开，直至近期GAME ARTS发布最新游戏画面及人物设定后，才再度引起了玩家们对于『格兰蒂亚2』的关注。相信『格2』的发售将极大的刺激DC在亚洲市场的销量。另一款则是拥有无数狂热玩家的『机器人大战α』，由BANPRESTO公司所开发的『机器人大战α』除了图像较多的PS版于先前公布外，DC版仅仅公布了两张由多边形绘制的战斗场面。其PS版已于5月25日推出，BANPRESTO表示DC版将在今年8月登场。

看来今夏天DC玩家们又要看紧荷包，准备迎接这两款大作了！

杂谈 TALKING

先有开发工具，后有游戏主机！？
影子主机“X－BOX”的消息汇总

本刊讯　主机规格尚未确定，软件开发工具却已经完成！——这种看似不可思议的事情竟然真的发生了。

日前，微软宣布其新主机“X－BOX”的软件研发工具已经出炉！至此，传统的“先有硬件，后有开发工具”概念终于被打破。那么微软为什么能在主机发售前一年就推出软件研发系统呢？其根本原因就在于“X－BOX”采用了PC界的“Direct X”作为研发对应软件。“Direct X”是每位游戏制作人都非常熟悉的开发工具。无疑，这种便捷、低廉的开发系统也将成为“X－BOX”的优势之一。

据悉，新出炉的研发工具已于今年6月发放给各加盟厂商。微软希望在距离“X－BOX”正式发售的18个月的时间里，能够有足够多的对应游戏诞生，以确保明年秋“X－BOX”的首发成功。

此外，X—BOX的开发执行总监Seamus Blackley表示，X—BOX的最终成品将在明年夏天之前完成，目前发放给各厂商的开发硬件还只是原型机，其功能远远不及X—BOX的完成品。最终形态的X—BOX将拥有10倍于原型机的绘图能力、100倍于原型机的声音处理能力！微软计划分三次把发放开发工具发送给加盟厂商。

为了让读者对“X－BOX”有更进一步的了解，下文将刊载日本网站PC WATCH于今年E3展对微软“X－BOX”事业部部长大浦博久先生的采访，内容如下：

Q：日本游戏厂商对于X—BOX的态度如何？

A：X—BOX将提供一个类似电脑的开放架构，令厂商能在已有的开发系统中继续发挥，加之X—BOX的强力硬件设计，自然不难吸引游戏厂商的目光。虽然日本厂商以开发游戏机游戏为主，但是开发人员最熟悉的还是PC的开发环境，X—BOX将提供与PC完全相同的开发环境、编程语言、数据库及API。就目前已经拿到X—BOX开发工具的日本厂商的反应来看，他们对X—BOX的研发工具还是很满意的。我想X—BOX在日本的气势一定会慢慢加强！

Q：是否有类似FF的大作已在开发中？

A：目前没有，也不便透露太多消息，毕竟离X—BOX正式推出还有一年多的时间，现在讲还太早了吧。

Q：那么X—BOX与DC软件有没有互换性呢？

A：虽然X—BOX与SEGA DC的操作系统都是Windows及Direct X，不过两台主机毕竟是竞争对手，所以不太可能进行直接的软件互换，但微软仍愿意与SEGA保持密切的合作关系。

Q：目前，X—BOX开发工具的规格是？

A：很简单，就是电脑。开发主机就是一台Pentium Ⅲ与配备Nvidia NV-15的电脑，门槛低得很，对应软件也是开发人员熟悉的Direct X 8.0。

Q：为何用NV-15呢？

A：因为X—BOX专用的“X—Chip”还未完成。那将是超越NV-15两个世代的产品。

Q：北美PS2定价299美元，对X—BOX会有怎样的冲击呢？

A：售价299美元的确很诱人，不过目前距X—BOX的正式发售还有一年多的时间呢，所以现在很难讲。

Q：微软会不会授权其他硬件厂商生产X—BOX？

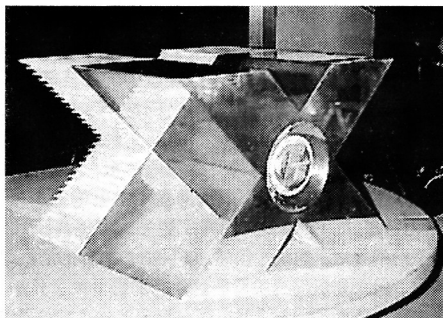
A：我们非常欢迎其他硬件厂商与微软合作。

Q：X—BOX的软件权利金是？

A：这个目前不便透露。

Q：X—BOX会不会有其他衍生产品，如结合宽频网路的SET UP－BOX？

A：X—BOX内置设备丰富，将会有非常大的可能性，尤其是在整合网路功能之后。不过初期仍会以游戏为主，其他方面则要视发展情况而定。现在还是请大家继续期待X—BOX的发售吧！



←微软于E3宣布，『X－BOX』中央处理器将由原本的PENTIUM Ⅲ 600Mhz向上提高到PENTIUM Ⅲ 733Mhz，令『X－BOX』的运算能力达到每秒1.2兆次。



新闻分析

美丽 E3 美丽人生

文/特约撰稿人　王骏生

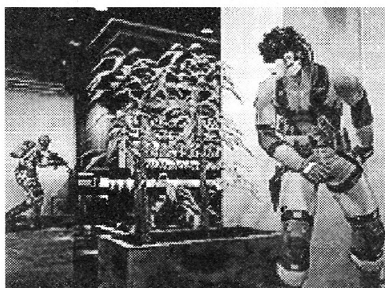
E3,永远是业界所追逐的中心

与日本一年两度的东京游戏展不同,E3 不仅规模更大,吸引的公司与厂商也更多。这个号称世界上最大的游戏展览并不对外开放,如果你未满 18 周岁,或者满了 18 岁但是花不起 270 美元的闲钱购一张门票的话,最好还是呆在展览中心外晒太阳。展览的专业性质由此可见一斑,所以业界人士也把 E3 当作游戏未来发展的晴雨表,其中的任何一个热点都有可能成为未来游戏的基石。

然而这新世纪的第一个 E3,天是够热了,我的心却有点凉……

"MGS2"鹤立鸡群

说到亮点——如果一定要说有的话——那就只有小岛秀夫的"METAL GEAR SOLID 2"了。并不是说展览会上没有好游戏,不,好东西多的很,几十个人的手指头都数不过来。但是能够真正称得上巨作,唯"MGS2"而已。相信有现场经历的人都会有同感。



↑"MGS2"是 E3 上获得最多掌声褒美的游戏。

KONAMI 的"METAL GEAR SOLID2",是小岛秀夫在环球电影中心开完记者招待会之后才正式对外展出的,而且只有不到 15 分钟的动画演示。但就是这不到 15 分钟的动画,吸引了所有到场观众的目光。许多人就坐在 KONAMI 的大显示屏前,一遍一遍地用心看着,久久不愿离去。

这个完美的游戏——准确地说,是完美的演示版——很容易就使人想起所谓的"电影化"的游戏。次世代以来,我们并不罕见这些引入了大量电影概念和手法的游戏:从"生化危机"(CAPCOM),到"最终幻想"(SQUARE),到"鬼武者"(CAPCOM)。但是与"METAL GEAR SOLID"系列来比,它们似乎总是缺少了一点东西。

也许小岛秀夫对于渲染动画(PRE－RENDERED)的反感可以解释这种区别。

家用游戏中预渲染动画的概念最初是在任天堂的 8 位机中就出现了的,象"天使之翼"和"忍者龙剑传"等都是其中的代表作。不过由于媒体的关系,真正使得这种动画开始风行的是 PC－E 的 DUO 系统——第一个配有光驱的家用游戏主机。到了次世代主机大战时,仰仗着大容量的 CD－ROM 和成熟的三维图形技术,土星和 PS 都引入了大量的 3D 预渲染动画,不但有效地掩盖了主机的弱点,更增加了游戏的趣味和氛围,而 PS 也以此获得了更多玩家的青睐。

然而小岛却有不同的观点。他认为虽然 PRE－RENDERED 的动画可以到达比较高的画质,但正是这种高质量把游戏与动画分离了开来,玩家在游戏时会产生观赏感而不是投入感,有时甚至产生"为动画而过关的想法"——真是这样的话就太糟了,因为游戏应当依靠游戏性而不是动画来吸引玩家。如果游戏制作者试图把玩家彻底引入自己所设定的情节中,PRE－RENDERED 的动画是很难达到这种效果的。

从小就开始拍摄 8MM 小电影的电影迷小岛秀夫自然比任何人都清楚即时演算动画(REAL－TIME RENDERING)所具有的感染力,他非常巧妙地运用了 PS 十分有限的机能,把一个精彩绝伦的"METAL GEAR SOLID"展现在了玩家面前。当然,单单只是采用即时演算动画技术并不能使 MGS 成功,关键还在于完美的剧情动画设计(CINEMATIC)、对整个剧情大局的把握和对关键部分细节的描写,小岛在电影导演方面的造诣是这个游戏能够取得成功的主要原因之一。小岛秀夫之所以要在环球电影公司召开 MGS2 的新闻发布会自然有他的道理。

游戏将在不远的将来再次分出大类,纯娱乐的游戏和电影化的作品将是未来游戏的两大趋势。而在其中,最能够得到非专业玩家青睐而且市场最大的,无疑是制作越来越电影化、越来越细腻的游戏。在此方面,如今的"MGS2"可以算作是他向其他游戏制作商所发出的挑战,未来游戏的基准已然摆放在面前,其他人所做的唯有超越,反之将被其淘汰。而从整个 E3 的情况来看,软件公司对此似乎还"木知木觉",满天飞的还是那种艳而俗的预渲染动画,看了 MGS2 十分钟的演示,再回过头去看"鬼武者"和"FF9"的展台,看着似乎已变成他们商标的那种动画,我突然觉得 SQUARE 和 CAPCOM 变得陈旧起来,仿佛他们已经是几个世纪前的故事了。

这两年突然崛起的 KONAMI,也许将成为未来游戏软件业新的霸主。当我看到这个公司去年令人吃惊的盈利报告之后,这种想法更为坚定了。

BLEEMCAST 搅出浑水

如果 E3 中有评选"最会惹麻烦公司"的话,那 BLEEM!一定是会以全票当选。去年 SONY 率组委会来砸场子的事情余波未散,今年更是变本加厉地推出了"BLEEMCAST",而且摊位就放在大红人 SQUARE 对面,让世嘉和索尼都哭笑不得。就好象一个淘气的孩子被爸爸痛打了一顿之后,不但不思改过,索性把家里的锅碗瓢盆都给砸碎了出气。

顾名思义,BLEEMCAST 自然是和 DREAMCAST 有点关系的 BLEEM!产品。但这并非是 DC 在 PC 上的模拟器,而是 PS 在 DC 上的模拟器!很有趣吧??

凭良心说,BLEEMCAST 的质量还算差强人意,从演示画面来看,至少要比用 PS2 或者电脑玩 PS 游戏效果都好。不过如果就此认为这个软件的出现将使世嘉获益,那未免有点一相情愿。

在 DC 上玩到画面增强了的 PS 游戏,这固然是一个购买 DC 的理由,但并不那么充分。DC 的卖点不是对 PS 游戏的兼容性,而且世嘉也不能以此来做宣传,想以此来促进 DC 的销售完全没有可能。何况,世嘉已经制定了免费赠送主机的政策,在这个大前提下,BLEEMCAST 对 DC 的促销作用几乎为零。相反的,由于在 BLEEMCAST

的系统下，DC 对 PS 的游戏有提升的兼容性，加上 DC 软件的种类和数量在短时期内还无法达到一个非常充裕的水平，价格较低的 PS 软件反而有可能会卖得更好。

众所周知，游戏业一贯的经营策略就是"硬件亏本"、"软件赚钱"。DC 本来就是蚀本销售，现在的免费赠送更是跳楼大甩卖。BLEEMCAST 出现之后，世嘉所期盼的依靠软件赚钱计划恐怕又要落空，这无论如何不会是一个利好消息。

索尼更说不定在门后偷偷地笑哩！

不过 BLEEM！的行为倒是反映了一种心态，模拟器完全是从玩家的角度出发考虑问题的。所以，模拟器这种概念虽然被硬件厂商嗤之以鼻，但却在玩家中得到了前所未有的欢迎，至于软件商，则全部默不作声不与表态——其实他们的态度也很明确，只要不是盗版，就欢迎模拟器的加入，毕竟这对于软件的销售也是有益的。至于法律，自然不会维护垄断。索尼屡次控告 VGS 和 BLEEM！都告失败，就是这个道理。

比照个人电脑，家用游戏主机的特性主要在画面更为专业和强大，这就使得家用主机版本的模拟器开发更为便利、效果更为出色。随着新主机能力的不断增强，其对下级主机的模拟能力也在成倍地提高，在 X－BOX 上看到 DC 甚至 PS2 的模拟器是完全可能的。玩家也好，软件公司也好，对此恐怕要有充足的准备。

离开 BLEEM！展台时，我突然有了一个想法，并因这个想法而偷偷笑了起来：既然 BLEEMCAST 可以在 DC 上玩 PS 游戏，而且画面有较大程度的提升，那么开发商是否可以直接用 PS 的开发工具来开发 DC 游戏呢？只要在游戏前导入 BLEEMCAST 的系统就可以了吧？虽然这种 DC 游戏画面可能达不到真正 DC 游戏的效果，但是也不会差到哪里去。更重要的是原有的设备不必再次更新，原有的人员不必重新培训，成本可以节约一大笔。而且所推出的软件既不归世嘉管索尼也负不了责，不但省了不少硬件商的抽头还得以"免检"。大公司固然对此不屑一顾，但是一些本薄力轻的软件商或个人开发者就顾不上这些了吧？

真若如此，游戏软件业恐怕真的会百花齐放了。

世嘉末路穷途

说实在话，写下这个标题时我的内心也极为矛盾。但只要是正常的玩家，大概没有人能够如此平静地面对这个残酷问题的：世嘉也许真的到了末路，世嘉也许真的要倒了……

E3 表面的辉煌无法掩盖世嘉帝国的崩溃。是的，你仍然可以看到你所熟悉的世嘉——那展厅、那气派、那宣传、那游戏、还有涌动的人流。但是请静下心来，再仔细地看一遍，你会发现这种虚假繁荣的背后竟是如此地不堪一击：会展上重点宣传的软件，几乎全部是由世嘉自己开发的！从"SPACE CHANNEL 5"，到"JET SET RADIO"，到"FUR FIGHTERS"，到"ECCO THE DOLPHIN"……那些游戏厂商们都到哪里去了？？

与土星初期相比，玩家会发现 DC 的支持商居然是如此空前的软弱。从 KONAMI 的出工不出力，到 NAMCO 的毫无斗志，到 TECMO 的彻底反叛，到 SNK 的挥手告别，DC 就象中了邪的美人似的得不到一点欢心。

日本十大软件商，真正支持 DC 的只有 CAPCOM 和世嘉自己。但就算是 CAPCOM 也把自己的主力软件放在了 PS2 上。至于在美国，虽说 DC 销量不少，大牌软件商却没有几个愿意"同流合污"，EA 更是"连正眼也不看一下"。巧妇难为无米之炊，世嘉一个光杆司令是无法支撑下去的。

这究竟是怎么了？是开发环境不好吗？世嘉在土星上吃过苦头，自然不会重蹈覆辙。更何况有专业人士作证，开发 DC 游戏远比 PS2 容易；是主机性能不够吗？DC 固然并非实力超群，但满足大多数开发商的愿望也已是足够。而且在这个价格层面上是没有主机能够与之匹敌的；是世嘉不够诚意吗？世嘉大概是现在最好说话的硬件商了，只要是为 DC 开发游戏，他们都提供强力的技术支持，而且保证不会在发售审查时横挑鼻子竖挑眼。

那到底……

问题其实还是出在世嘉自己的身上。

个中的详情，笔者在本期有关世嘉的评论中另有交待，这里不再赘述。然而事实已是如此的清楚：当索尼正式宣布 PS2 时，世嘉已经输了。人们心里都很清楚很明白，这天下哪怕不是索尼的，也绝对不会是世嘉的。如果说还有软件商对 DC 有兴趣，那只是想在 X－BOX 和 PS2 未出头的时候填补一个空白期而已。没有一个厂商对 DC 有长远的计划。

恐怕连世嘉自己都不会有。

游戏疯狂上网

好吧，世嘉让我忧伤。不过无论如何，世嘉的广告词还是给我留下了极深刻的印象："对手无处不在"（OPPONENTS ARE EVERYWHERE）。这大概是概括网络游戏最准确、最简洁的一句话了。

不单单是世嘉，几乎所有的软件商都把网络游戏当作了未来的金矿。SQUARE 拿出了当家的"FF10"，Ubi 专门成立了 GAME LOFT 分公司开发网络游戏，索尼宣布 PLAYSTATION.COM 将在今年夏天正式开始运作，X－BOX 则打一出娘胎就积极地站在网络游戏身边。世嘉只不过比别人早走一小步而已。

网络生活将成为未来生活的主流，现在则是为未来淘金打下良好基础的时刻——关键问题是你下手得足够快。

以现在大街小巷都在流行的手机上网为例子：在中国，WAP 业务刚刚开展一个月；在欧美，绝大多数用户还不明白 WAP 的基本作用。然而在日本，iMODE（一种类似与 WAP 业务的网络服务功能，专门对应日本特别的手提电话系统）已经拥有了 600 万用户！想一想吧，600 万用户，还只是在小小的日本国内，从全世界的角度来看，这是一个多么富有的金矿啊！

日本厂商已经开始寻找他们接下来的目标。在香港，今年夏天便会有当地的 iMODE 系统服务出现——这是 NTT 和日本 HUDSON SOFT 共同开发的，此外据说世嘉也有兴趣配合自己的高速游戏网络展开在香港的手提电话网络服务。

那我们呢？

今天是 6 月 5 日。当我打开 NOKIA7110 浏览我们国内的某个域名为 BYXXX 的 WAP 网站的时候，我惊讶地发现，除了股票信息以外，国际新闻的最后更新是 6 月 1 日，而国内体育消息则是 5 月 31 日……这还只是单向的信息浏览啊！

希望这只是"调试中"的意外，但愿正式开通后一切无恙。不过经验总是让我无法轻松起来。

对于游戏开发商来说，网络游戏至少有一个极大的好处：打击盗版。网络游戏赋予软件业一个全新的经济模式：通过提供服务而不是销售游戏软件来赚钱。网络服务在目前的情况下（尤其是在中国）是很难被"盗版"，没有了来自盗版的威胁，开发商自可以放心大胆地收银子。更有趣的是，一个网络游戏越是被盗版、其盗版销售得越多，软件公司的钱也赚得更多。

说不定在不久的将来，软件公司还会求盗版商帮忙呢！好玩吧？

开发毫无创意

创意贫乏，这是此次 E3 展给我留下的最深印象。整个展会近千个游戏，我居然没能找到一个具有全新游戏方式、或者是全新游戏理念的作品。所有的只是被增强了的画面和音响效果，而游戏本身却几乎没有任何发展——哪怕是被我所称赞的 MGS2 也不能幸免。

这种感觉，其实早在 E3 前就有了。我在玩 PS2 时，就常常以为正在玩的只是 PS 游戏，有时这种感觉还非常强烈。展览会上当我徜徉在游戏海洋之中时，我惊讶地发现这世上居然有如此多的游戏，它们居然如此的相似！！

20年以前，在任天堂的红白机时代，硬件的机能是如此之差，以至于软件商把所有的精力都集中到了游戏性和游戏种类的开发中去了。现今所有的游戏模式，有80％是那个时代开发出来的，而对于当时游戏的游戏性，许多的老资格玩家还在津津乐道。

而现在我们所有的，只是克隆的概念，克隆的游戏。当WESTWOOD发明了即时战略游戏时，我们加以克隆；当世嘉发明了3D对战游戏时，我们加以克隆；当南梦宫发明了多边形赛车游戏时，我们加以克隆；当KONAMI发明了音乐舞蹈游戏时，我们还是加以克隆！！我个人绝不同意KONAMI对音乐舞蹈游戏所申请的专利，但是他们的心情我却完全可以理解。

这简直是一个没有创意的世界。

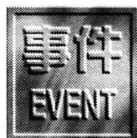
其实，克隆游戏概念本身并没有什么问题——如果不是克隆VF的类型，也就不会有铁拳这样受人欢迎的游戏。关键问题是要有自己的特点和独有的创意。游戏产业是一个以点子和创意为基准的产业，缺少了这两点，光靠把廉价跳舞毯塞到VCD机里，是促进不了这个产业的发展的。

从某种意义上来说，这是完全的自戕。

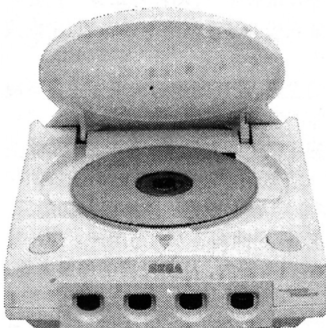
可悲的是，不但国内的软件商摆脱不了这个阴影，就连一些国外的大厂也开始为这片乌云所笼罩了……

轰轰烈烈的E3，在被炒得轰轰烈烈之后，不那么轰轰烈烈地结束了。加利福尼亚特有的强烈阳光下，洛杉矶会议中心对我来说已是那么的熟悉，在离开时甚至没有一丝犹豫－我是提前离去的，在蜂拥的人群之中，我象一个异类，被冷漠包裹在不同的肤色和不同的语言之中。

明年，我还会来吗？我还愿意来吗？



硬件商变成软件商?!
SEGA被迫子会社化



本刊讯 为了扭转持续3年的亏损局面，SEGA被迫推出了“子分社”计划，该计划将让SEGA JAPAN的软件开发部门分化成多个相对独立的软件开发公司，从而达到缩减人员和开支、增加工作效率的目的。

这项计划的确切实行时间是今年的7月1日。届时，日本游戏业界将会增加9家新的软件开发商。虽然SEGA拥有这些子公司百分之百的股份，但SEGA同时允诺将给于这9家公司相当的自主权。

据说，这些新增会社也会为Dreamcast以外的游戏主机开发软件，不过将以电脑、X—BOX以及便携机为主。为SONY PS2开发软件的构想大概不会在现阶段实现。

此外，在AM游戏设施方面，SEGA也将根据地区范围分割成五家新公司。不久，这14家新公司就会在东京证券市场挂牌上市。

2000年7月分社化后的SEGA SOFT概况

株式会社WAO(SEGA SOFT 1)
社长 中川力也(代表作:“死亡之屋”系列)

SEGA SOFT 2(并入CRI软件开发)
部长 铃木裕(代表作:“VF”系列、“莎木”)

株式会社HIT MAKER(SEGA SOFT 3)
社长 小口久雄(代表作:“疯狂TAXI”)

株式会社AMUSEMENT VISION(SEGA SOFT 4)
社长 名越稔洋(代表作:“SPIKEOUT”)

株式会社SEGA ROSSO (SEGA SOFT 5)
社长 佐佐木建仁(代表作:“Star War Racing”)

株式会社SMILE BIT(SEGA SOFT 6)
社长 新井瞬(代表作:“棒球会创造”)

株式会社OVER WORKS(SEGA SOFT 7)
社长 大场规胜(代表作:“樱大战”系列、“职业球会创造”)

株式会社SONIC TEAM(SEGA SOFT 8)
社长 中裕司(代表作:“索尼克冒险”系列、“救火奇兵”)

株式会社UNITED GAME ARTIST(SEGA SOFT 9)
社长 水口哲也(代表作:“SPACE CHANNEL”)

株式会社WAVE MASTER(DIGITAL MEDIA 制作)
社长 牧野幸文

一 句 话 新 闻

★ 近日，日本六大开发商之一KONAMI发表了该公司在上一财年的决算报告。该公司的软件总销售金额为1466亿日元，增长了29％。税前收益方面311亿日元，增长了92％，税后纯利183亿日元。(96至2000年六大厂商获利情况见下表)

～结算情况分析～

KONAMI：该公司共有8个营业部门，而这8个部门均都未出现赤字。凭借音乐、舞蹈游戏的热潮，街机部门甚至出现了会社成立以来的最高营收记录。另外，GB软件的热卖也带来了相当的利润。

SEGA：赤字的主要原因是DC在日本的销售受挫，已经对应软件销量太少。此外“莎木”的高昂制作费也是利润降低的原因之一，不过相信“莎木”的开发经验和对新技术的探索是会应用到其他DC软件上的。

NAMCO：纯利62亿日元是靠处理不动产和买卖股票才达到的。其实该公司在家用机方面的收益降低了19％，其主要原因是PS软件的销售不利。在PS2逐步普及后收益将会稳步提升。

SQUARE：利润大幅下跌的主要原因是部分软件无法达到预期销量、以及白金大作FF9未发售。另外，对于FF电影版的高投入和对应机种单一也是利润下滑的原因。

ENIX：与史克威尔类似，DQ7的延期是利润下滑的最主要原因。盈利主要依靠GB软件的销售和“北欧战神传”。

CAPCOM：获利上升的主要原因是“生物危机”系列的多机种发售，尤其是去年推出的PS版“生3”。

厂商名称	1996年3月	1997年3月	1998年3月	1999年3月	2000年3月
KONAMI	13亿日元	60亿日元	50亿日元	51亿日元	183亿日元
SEGA	42亿日元	20亿日元	－356亿日元	－428亿日元	－428亿日元
NAMCO	52亿日元	77亿日元	41亿日元	35亿日元	62亿日元
SQUARE	36亿日元	－12亿日元	31亿日元	41亿日元	16亿日元
ENIX	44亿日元	33亿日元	14亿日元	37亿日元	21亿日元
CAPCOM	－26亿日元	5亿日元	－47亿日元	15亿日元	97亿日元

★ CAPCOM将为PS开发一个以神话故事为背景的RPG，游戏中玩家扮演着神之子的角色，负责寻找散落在人间的七个铃铛，故暂定名为“铃之物语”。虽然是RPG游戏，但其战斗是以卡片游戏来决胜负的。新作预定6月1日发售。

★ 以“女神转生”系列而闻名的软件商ATLUS发表，该公司上财年预计达到1亿9000万日

元的利润，但实际出现了1亿3000万日元的赤字，而营业额也从原本预计的210亿日元小幅跌落至203亿日元。ATLUS认为利润下滑主要来自大型游乐设施的投资，其它方面的获利均未下滑。

★ 根据任天堂5月5日所发布的资料显示，GBC版的“樱大战GB”将对应在6月23日发售的樱大战计数器，在7月28日推出。

★ 有未经证实的消息称，SEGA将与微软合作开发一款新形态的大型网路RPG，而这款游戏将会同时推出DC、PC以及X－BOX的版本，并有键盘、麦克风两项对应周边设备。届时玩家将可以在同一个Server上进行游戏，该作预定和X－BOX主机一同发售。

★ NPD Group所提供的相关调查报告指出，N64在欧洲和北美的主机市场中占有率为46％，PS为43％，DC为11％。手掌机则也以GameBoyColor为主，其占有率竟高达97％。另外，近日任天堂宣布，早在89年发售的手掌机Game Boy的总销量已经突破一亿台，对应软件的销量也突破了三亿套，成为了游戏史上最长寿和业绩最佳的主机。

★ 为了进一步节省人事开销、增加效率，CAPCOM也将进行子社化，将旗下的各部门独立分割成子公司。

★ 史克威尔在横滨发表的网络计划“Play Online”已于6月6日展开试运行。在其中我们可以看到各种FF新作的资讯。

★ 未经证实的消息称，凭借“碟中碟2”而大受好莱坞关注的导演吴宇森将与金影帝周润发合作开发一款PS2游戏，其中吴宇森担任监制，周润发担任游戏主角。

★ 以气氛诡异、剧情曲折而大受好评的“寂静岭”的续作将在9月的英国ECTS展公开亮相，对应机种PS2，预定2001年发售。

七月重要新作预定发售情况表

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION & PLAY STATION 2	加油伍佑卫门～绫繁一家的黑影～	がんばれゴエモン～绫繁一家の黑い影～	PS	KONAMI	不明	开放价格	7月6日
	水之花道	お水の花道	PS	PONYCANYON	SLG	6800日元	7月6日
	虫太郎	むし太郎	PS	VICTOR INTERACTIVE	ACT	4800日元	7月6日
	最终幻想Ⅸ	ファイナルファンタジーIX	PS	SQUARE	RPG	4枚组	7月7日
	加油！日本！奥林匹克2000	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	PS	KONAMI	SPG	开放价格	7月13日
	日本相扑协会公认 日本大相扑（暂定名）	日本相扑协会公认 日本大相扑（暂名）	PS	KONAMI	SPG	开放价格	7月13日
	游戏王 决斗怪兽 被封印的记忆	游戏王 真デュエルモンスターズ封印されし记忆	PS	KONAMI	RPG	开放价格	7月13日
	魔法猴子	Monkey Magic（モンキーマジック）	PS	SUNSOFT	A·AVG	4800日元	7月19日
	弹子机ARUZE王国3	パチスロアルゼ王国3	PS	ARUZE	TAB	5800日元	7月27日
	丸安系列⑤ 活塞发动机赛车500	マル安シリーズ⑤ レシプロレス5000	PS	XING	RAC	1980日元	7月27日
	音乐艺术大师	ザ・マエストロムジーク	PS	GLOBAL·A·娱乐	不明	4800日元	7月27日
	超低价2800超级弹子机	ハイパーバリュー2800ハイパーパチンコ	PS	KONAMI	SLG	开放价格	7月27日
	流行音乐·动画旋律（暂定名）	ポップンミュージックアニメーションメロディ（暂名）	PS	KONAMI	SLG	开放价格	7月27日
	巴洛克综合症	バロックシンドローム	PS	STING	AVG	3800日元	7月27日
	MAJOR WARE系列 ACID	Major Wave シリーズ Acid	PS	豚鼠明星	不明	1500日元	7月27日
	MAJOR WARE系列 战斗运动会	Major Wave シリーズバトルアスリーテス大运动会GT(	PS	豚鼠明星	不明	1500日元	7月27日
	MAJOR WARE系列 魔法少女	Major Wave シリーズ魔法少女プリティーサミーPart1 In the Earth	PS	豚鼠明星	不明	2000日元	7月27日
	稻川淳二 深夜出租车	稻川淳二 真夜中のタクシー	PS	VISITOR	AVG	价格未定	7月
	BLACK JACK VS 松田纯	BLACK JACK VS 松田 纯	PS	PONYCANYON	SLG	4800日元	7月
	尖峰拉力#002 柯林·麦克雷拉力	スパイクライブラリー#002コリン·マクレーザ·ラリー	PS	SPIKE	RAC	2800日元	7月
	弹子机帝国W	パチスロ帝王W	PS	MEDIA 娱乐	TAB	3980日元	7月
	城市喝彩～商务篇～	シティブラボー～ビジネス编～	PS	アルトロン	不明	价格未定	7月
	METAL SLUG X	メタルスラッグX	PS	SNK	ACT	5800日元	7月
	爆流	爆流	PS	FISHING	SPG	5800日元	7月
	美国·街机	アメリカン·アーケード	PS2	ASTROL	ETC	5800日元	7月
	AKUAKUA	アクアクア	PS2	IMAGINEER	ACT	5800日元	7月
	梦幻试听	ドリームオーディション	PS2	JALECO	ETC	价格未定	7月
	EX台球	EXビリヤード	PS2	TAKARA	SPG	5800日元	7月
	魔法运动会2000甲子园	マジカルスポーツ2000甲子园	PS2	魔法	SPG	价格未定	7月

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	古拉文的鸟笼 KAPITEL 6［战栗］	グラウエンの鸟笼 Kapitel6［战栗］	DC	SEGA	ETC	仅限邮购	7月27日
	COOL COOL TOON	COOL COOL TOON	DC	SNK	ACT	价格未定	7月
	伤感涂鸦2	センチメンタルグラフティ2	DC	NEC	AVG	6800日元	7月
	德比赛马～造德比赛马吧！～	ダビつく！～ダービー马をつくろう！～	DC	SEGA	SLG	6800日元	7月
	特别冒险话剧 超级英雄烈传	特撮冒险活剧 スーパーヒーロー烈传	DC	PANBRESTO	AVG	价格未定	7月
	加油日本！奥林匹克2000	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	N64	KONAMI	SPG	7800日元	7月13日
	马里奥网球64	マリオテニス64	N64	NINTENDO	SPG	6800日元	7月21日
	数据导航·职业棒球	データナビ·プロ野球	GB	NOW PRODUCTION	SPG	4800日元	7月7日
	加油日本！奥林匹克2000	がんばれニッポン！オリンピック2000	GB	KONAMI	SPG	4500日元	7月13日
	游戏王决斗怪兽Ⅲ 三圣战神降临	游戏王デュエルモンスターズⅢ 三圣战神降临	GB	KONAMI	不明	4500日元	7月13日
	孤岛冒险2～逃出双子岛～	サバイバルキッズ2～脱出双子岛～	GB	KONAMI	ACT＋AVG	4500日元	7月19日
	迪亚丹尼尔的甜蜜冒险～搜索小基蒂～	ディアダニエルのスウィートアドベンチャ～キティちゃんをさがして～	GB	IMAGINEER	不明	3980日元	7月
	基蒂的甜蜜冒险～相见丹尼尔～	ハローキティのスウィートアドベンチャ～ダニエル	GB	IMAGINEER	不明	3980日元	7月
	暴走大货车传说GB特别版 男儿胆量的天下统一	爆走デコトラ传说GBスペシャル 男度胸の天下统一	GB	KID	不明	GBC专用	7月
	金属战士3 头盔版	メダロット3カブトバージョン	GB	IMAGINEER	RPG	GBC专用	7月
	金属战士3 盔甲版	メダロット3クワガタバージョン	GB	IMAGINEER	RPG	GBC专用	7月
	口袋烹饪	GO！GO！ヒッチハイク2	GB	J·WING	ETC	4500日元	7月
	小熊阿噗	ポケットクッキング	GB	J·WING	不明	GBC专用	7月
	弹子机王国 口袋PORCANO 2	パチスロアルゼ王国ポケット PORCANO2	NGP	ARUZE	TAB	3800日元	7月20日
	COOL COOL JAM	COOL COOL JAM	NGP	SNK	不明	对应DC	7月
	格斗之王·战斗天国	THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス	NGP	SNK	FTG	对应DC	7月
	SD高达G世纪 GATHER BEAT	SDガンダム GGENERATION GATHER BEAT	WS	BANDAI	SLG	3800日元	7月
	FROM TV ANIMATION 连衣裙	From TV animation ワンピース	WS	BANDAI	TAB	3800日元	7月
	名侦探柯南（暂定名）	名探侦コナン（暂名）	WS	BANDAI	AVG	3800日元	7月

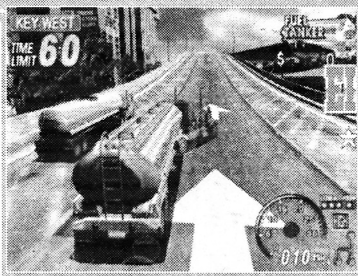
注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为6月3日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

疯狂大拖车(18轮)

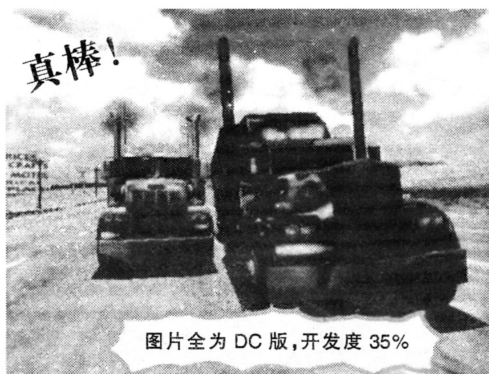
人气巨作 震撼登场

大老美独有的巨无霸专业卡车，内饰豪华，价格昂贵。驾驶这些卡车的都是职业司机。这种巨型大马力车在国外还要举行速度比赛，令人惊讶的同时，更加令人羡慕。今天，爱好者在DC上可以玩到类似的"18 WHEELER ~ AMERICA PRO TRUCKER"。

DC | 厂商:AM2 | 类型:ACT + RAC | 发售日:未定/VGA对应?/新方向盘?



令全世界沸腾的两大作品E3紧急移植,DC机主要注目



图片全为DC版,开发度35%

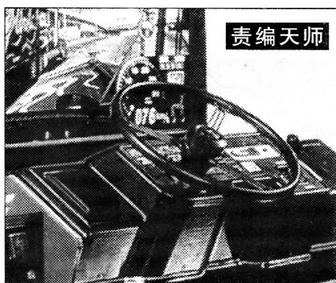
这是一款美式风格浓厚的硬派卡车游戏,整体设计思路与CRAZY TAXI类似,即追求最高豪快感的同时而又不失技巧。游戏的目的很简单,只要在规定的时间内驾驶大型拖车将各种货物运到指定地点即可。与"计程车"在西海岸的有限区域活动不同,本作的活动范围大大的强化至整个美利坚大陆,玩家应驾驶拖车横断美国（这一点似乎又让人想起了2研十多年前的"OUT RUN"）。需要指出的是，在游戏中玩家还要面对公路上的不少同行，这些同行可不管玩家"要在有限的时间内抵达目的地"，他们只管挤撞你的车，也就是说，你还得"招呼"对手车。当然,我们应尽可能地少招惹他们,尽快将货送到!


↑自车正和敌车相撞击，互相叫板。你可千万要战斗到底。

■提个醒:因DC显存限制,为保证移植效果,本作可能不对应640×480画质输出

拉斯维加斯的美丽风光离不开时速50公里的"18轮拖车"

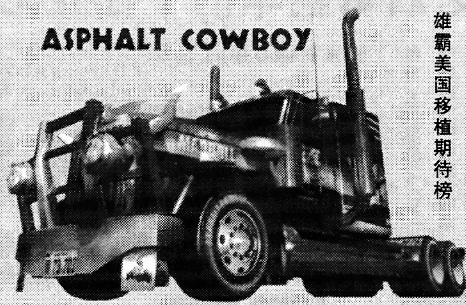
当玩家驾车顺利将货物送抵目的地后，还要看剩余时间的多少,才能确定最终报酬数目。规则是,当你得到的报酬达到一定数目时,车子的发动机和排气管有关部件即可被安排调试，TUNE UP后车子性能提升！注意,玩家车子上的货物可不都是原木一类,也有小汽车和其他贵重物品的,请大家在驾车时注意保护,一定不要和敌手开斗气车,应既快且稳地驾驶。



→街机版的方向盘直径十分巨大。



大卡车最讲究"个性鲜明",本作的4辆车无不酷至极点



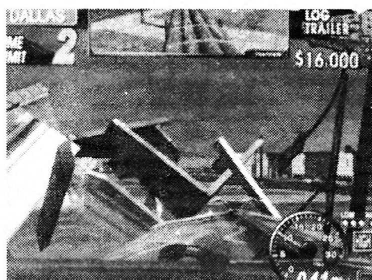
雄霸美国移植期待榜

本作共有4辆车，不光是车子造型迥异，司机的风格也完全不同，他们之中有一个是音乐狂，有一个西部牛仔小帅哥，还有一个妙龄女郎和一个大胖子。左图这车是牛仔"德克萨斯之鹰"的，因该车的扭矩、速度都较平均，故很适合初学者使用。

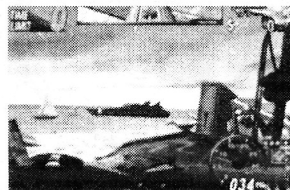
警告：游戏时要注意不得胡乱野蛮地驾驶机车。你要是损及了车上的货物，最后得到的报酬就会大幅减少。这样很不利于你调整自车性能。

关于DC的点滴●铃木大师的超真赛车"法拉利F355挑战"已经移植。据日刊报导,50%完成度的DC版画面质素非常夸张(VGA待定)。●DC的秀作、美式风格浓郁的"街头喷射小子"画面效果独特,今后将作重点大型介绍。 ●莎木:它是一部可以手控的电影大片,SEGA太伟大了!

豪快！痛快！！18轮TRAILER的魅力



内置振动的街机筐体面世后，很快便博得了从恋人们到下班后的中年白领这样广泛年龄层的人气。同"OUT TRIGGER"一样，在E3展上展出的本作被认为是为了推动DC在美国的销量才这样快便宣布移植的。然而负责指导这两部游戏制作的片冈洋指出，"18轮"虽然看上去美式风格十足，但同样适合一般玩家游戏。制作者也曾亲赴美国采风(就像制作"非洲大陆套动物"这款游戏时去AFRICA一样)，本作不但收录了大量西海岸实景，更收录了像左图那样的龙卷风场面，大风将屋顶吹散，玩家可要当心视线被干扰哦！



←卡车开到海边，见到了这样的美丽影像。

DC版四大特色：①追加路线②追加新车③停车入库④网络对战

■美国国土本来就不小。街机虽然才4关，但DC版自然会大量追加，而且每条路线都比街机版要长，以增加耐玩性。



↑同样的路线到了DC版有可能被延长。建议选择主观第一视点。

■深受日本司机喜爱的"艺术卡车"，在本作中也有可能出现，即允许玩家通过VMS从网上下载图案，之后自行装饰自车，这可是相对于街机版只更换气缸和排气筒更有趣的设计。另外，DC版从第2关起，将可选择货物，货物不同，最终所得的报酬就不同，这点亦与街机有异！

■在街机上即深受好评的"入库"小游戏(请见下图)，在DC版上得到了强化。难度最大的当属倒车入库，而车库中竟然还有障碍物，当然你若能漂亮的完成，会得到很多的BONUS，同街机版类似，DC版也能过成功入库而得到卡车零部件。

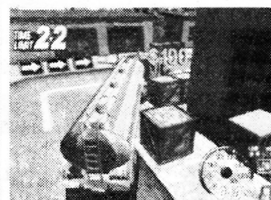
■说到DC，离不开网络。街机版通信型筐体那强大的独立全屏对战到了DC上成了上下分屏("OUT TRIGGER"这款游戏更以4分屏在E3上展出)。但是，制作者指出，将会以NETWORK对战为最终目标，同时，在网上还可以强化"入库模式"，玩家甚至能得到"原创零件"。总之，DC版将最大限度地利用网络来增加乐趣。



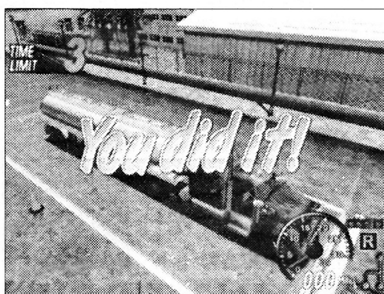
←这辆车上装的是各种小车，虽然贵重，但拖车长度短，易于驾驶，佣金相对较低。

→这辆车上装的是原木，虽然不值钱，可是长度惊人，难于驾驶，报酬反而高。





←↑入库时有障碍，路窄。



在"入库模式"中，无论向前开还是开倒车，要特别注意打轮的角度。由于拖车的长度都在12米开外，故转变半径十分大，稍微打不准就别想"车正轮正"地得到BONUS了。

另外三辆车头全在这里，结合司机之后每辆车的个性立见



STREAM LINE

音乐狂MOON LIGHT的车

↑外型符合空气动力学，拥有4辆车中唯一的增压装置，中高速优良。



名为HIGHWAY CAT女司机『野玫瑰』的车

↑此平头车的发动机重视最高速！但牵引力严重不足，上坡时必须减速才行。



大胖子MAD BULL的车

『长号』最有劲儿

LONG HORN

↑扭矩极大，牵引力极大。但速度极慢。看你拉什么货物了。外形十分地"大老美"。

武装鹫狮之光辉

名作续篇 电击登场

在中国内地的土星玩家中拥有很高知名度的"GUNGRIFFON"，被日本"电击PS"专门志上被评论为"セガ・サーターン最高の3D・STG"。可见这部作品确属极为罕见的佳作，随着PS2在中国的急速普及，我们应重点跟踪这款"GUNGRIFFON BLAZE"。

PS2 厂商：GAME ARTS 类型：3D STG 发售日：预定2000年夏天



究极型超硬派3D－STG，适合性能最强的PS2



根据本系列制作人宫路武接受记者采访时所表达的意思，"武装鹫狮"这种非常需要硬件来配合的强力动作游戏，将会放到当前性能最高的主机上，因此这回的新作选择了PS2。他还指出，GAME ARTS以前就曾经为FC和PC制作过游戏，因此并非只在SEGA的硬件上推出游戏。前一段闹得沸沸扬扬的PS2难于开发的问题，相信对于GAME ARTS这样的以技术力闻名业界的公司来说，并不算什么事，因为编者记得该公司每在土星上制作一款游戏，就算有现成的开发工具，他们也都舍弃不用，而是自己重新开发。这样的态度恰好适合挑战PS2。本作由卡普空代为发行，冈本吉起部长亦曾盛赞GAME ARTS的技术力，而通过左面这张图片，你是否也对本作极之期待呢？编者已经决定，"想买"PS2！（笑）

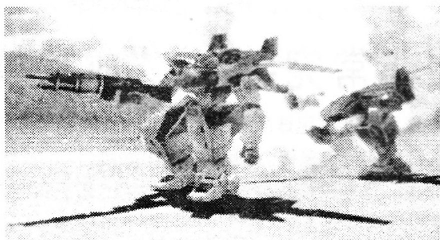
←本作有关"厚重的世界观"、"各AWGS的精密动作"、"战场弹着点和沙尘的表现"等前代既存的评价均保持不变。但采用了新系统，图像进步更不用说。

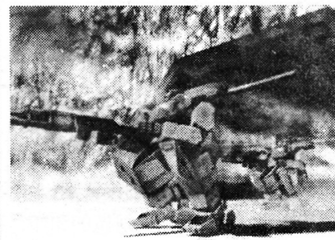
HIGH－MACS Ⅲ奔走在过于残酷的战场



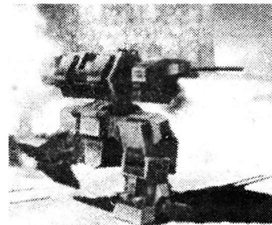
心理承受力差的玩友 慎玩此作品

责编天师

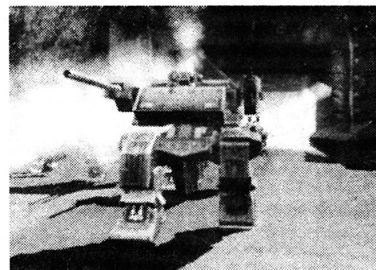


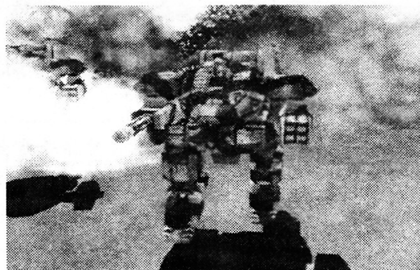


←PS2可以在同一个画面内显示数目较多的同一种物体，本作正好用到此点。



●上面三幅图的HIGH－MACS Ⅲ由MDM公司制造，学名16式装甲步行战斗车，陆地作战性能极强并可滞空。●左图为德国制造的第一代AWGS杰作机种"PANDA（熊猫）"的改型，机动性更高。●下左是英国制造的侦察型战车，没有机械手，武器直接固定，故只能起到火力支援和对战车战斗的目的。●下右为法国制造的"鸵鸟"式AWGS，名为SUPER AUTRUCHE，对空强化。

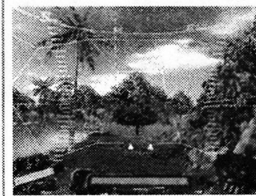




二大新系统 战术更丰富



①每关皆有有道具库（左图），击破之可POWER↑你的HGH－MACS Ⅲ。



②前作的雷达消失，以"质量传感器"取代，故主画面有异，但仍可测出正面敌人的数量和距离（见图）。

实况世界足球 2000

科氏足球 真是精彩

闻名遐尔的、KONAMI 最具代表性的运动游戏“实况”系列最新作在 PS2 上登场了。在 N64 和 PS 上风评颇佳的“实况世界杯足球”会在PS2 这新舞台完成什么样的进化呢？相信许多 PS2 玩家都已经等不及了吧？

PS2 厂商:科乐美 类型:ACT 发售日:2000 年 6 月 15 日

实况 ワールドサッカー 2000



责编天师

科乐美的足球游戏在 PS2 进化

巧妙融合畅快操作性、逼真图像和高度战略性的“实况 2000”登场了。从名称可知，这次是世界级的比赛，玩家可以展开不同于联赛的激烈赛况。再者，游戏质量因硬件进化而大幅提升，真可谓完全再现了足球场上的一举一动，球员的表情会随战况而变化，观众席上的观众也完全动画化，场上场下的炽热气氛都被营造出来了。


↑摄影机捕捉了蓝队球员质问裁判的镜头。

在 2000 年悉尼奥运会以强劲实力通过预赛的 U23 日本代表队及俗称 A 代表的无年龄限制日本代表队，全部在本作中以实名登场。而且，在本作登场的国家和地区约有 100 个，每场球赛都是以国家威信作赌注的激战。游戏中以图表来表示各队的攻击力、防守力和综合力。

操纵性、观赏性非常完善

“实况”系列魅力在于，光按 1 个键即可实现足球所需的动作。本作依旧采用这种简易性与深奥性并存的畅快操作。而且，可以体验无限快感的穿越传球键，也还健在。这些操作实现了更多的可能性，在实际球赛可做的动作几乎被完全再现了。

再有，从图像上玩家将可看到每位选手的头发甚至服装都动了起来，即动画化，加上表情的变化，令你有欣赏电视转播之感。当然，球场上的一切物体，如观众、天气、草坪的状态等等，随时在变。场上彩纸飞舞、镜头切换的演出也很自然。玩家在体验电视观战气氛的同时，即可进行逼真的比赛。从各方面来看，游戏的视效已臻极致，不论是玩是看，都能从中获得乐趣。


↑边运球边观察形势。不论是运球的动作还是静止时的图像，均值得注目。


↑振奋人心的射门镜头。连那光头球员腰的摆动和手的动作也漂亮再现。

“成功模式”令你进入代表队

此作搭载了以 J 联盟为题材的“J 联盟实况足球～超级球员”中颇受好评的“**サクセスモード**(SUCCES MODE)”。在那部作品中的目的是玩家你力争加入 J 联盟的顶尖球队；但因本作是描绘世界性的球赛，所以目的是被选入国奥队。

一边练习一边体验各种事件。有时会受伤、有时能力会飞跃性地提升。在某些场合，还会有竞争对手或女朋友登场。但，不管如何就是要通过这些考验，加入奥林匹克代表队。

当然，在成功模式塑造出来的角色也可用于成功模式以外的场合。操作独创角色，称霸世界大赛或登上联赛得分王宝座的感觉肯定很棒！


↑同队球员对你并非全是善意。偶有竞争对手登场。毫无疑问你也可选择中国队，以进入国奥为目标。


↑玩家操纵的主角要在代表队监督的面前进行练习。他们一点头，你就有戏了。

●严正声明：上期 P21 第三条读者信息是我写的，可为什么要留上我的父亲的名字?那是通讯地址。(哈道里区“莎木 2 发售前№1 永远是莎木”的尚旭砚)

●真搞不懂机械人系列的游戏不能稳座榜首，在我心中：“BANDI 万岁！”(山东济宁师专附中初三 刘奔)/天语：你将 BANDAI 拼错了。

索尼克冒险2

游戏橱窗 必买度:10

●ソニツク・アドベンチヤー2=SONIC ADVENTURE2

DC 厂商:世嘉 类型:ACT 发售日:2001年美国预定

终于发表了! 刺针鼠SONIC重回DC怀抱





在今年5月11日至13日于美国洛杉矶所举办的E3展中,"索尼克冒险2"正在开发中的好消息传出,全世界SONIC迷应该注意了!

本游戏的开发指挥工作仍是交由"音速小子之父"中裕司担当。值得一提的是,本作现在正由以旧金山为根据地的音速小子制作小组"SONIC TEAM USA"制作开发。预计将来要作为搭配"SONIC 10th ANNIVERSARY(音速小子10周年纪念)"的大作游戏推出,并在全世界发售。在本期的"游戏橱窗"中,共公开8个开发中的画面,弥足珍贵。

这一次的作品,估计应可发挥出DC的本领,毕竟是在美国制作的游戏,其发色、贴图以及大多面体刻划,皆有大超前作之势。至于游戏的详细内容,将来有新消息会立即向各位报告。





←以大城市为舞台的新关卡,将严格考验玩家的反应能力。图中的18轮大拖车和有轨车、黄出租相撞,它会不会把SONIC给挤扁呢?(笑)







←臭名昭著的蛋头博士



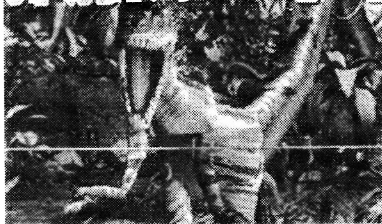
恐龙危机2

游戏橱窗 必买度:10

●デイノクライシス2=DINO CRISIS2

PS 厂商:嘉富康 类型:AVG 发售日:2000年秋天预定

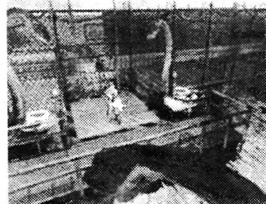
挥手告别PS2!"恐龙危机"2代登陆PS平台



↑新作的恐龙有更为惊人的表现方式。

这一次会加入室外战斗的场景,玩家要到恐龙的故乡"白恶纪"中去。丛林、洞窟、湖泊、被植物侵蚀的建筑,加之大型食草恐龙的出现,壮大的场面必将令恐怖感POW↑。

游戏几乎是"维罗妮卡"的翻版,这次将可以操纵两个主角,男的是新人"DARAN(达兰)",而且角色还可以手持两把枪进行战斗……很过瘾吧?据称,还将有10种以上的恐龙现身于游戏。目前开发顺利,美版先日版而出。



↑在室外的战斗景象,女主角身边的恐龙可真是够多的呀?背景都是假三维。



→恐龙藏在草丛中?请一次攻击两只!



←游戏的情节也不错。



←令雷吉娜寸步难行。(笑)那么稳健(抓东西投掷),始祖鸟的攻击仍然是

虫太郎

●むし太郎

游戏橱窗 必买度:3

PS 厂商:VITOR 类型:ACT 发售日:2000年7月6日

徜徉在令人怀念的田园世界,尽情享受捕虫之乐





天牛破坏树木

↓将捕到的昆虫带回小屋,即可将之制作成标本,增长见识。

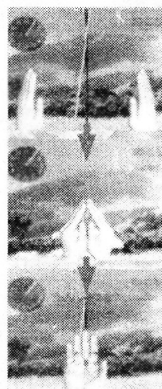


天牛、蝴蝶、蜻蜓、萤火虫、大黄蜂……

小时候,你是否也曾热衷过采集昆虫呢?带上捕网、整天在山林中游走,你为什么不重温孩提时代的雀跃感呢?我们小的时候还曾经粘知了、逮老蜻、抓萤火虫……编者甚至有用汽枪误打蚂蜂窝而挨蜇的悲惨经历。据说现在中国的小孩儿已经不玩泥了,似乎很讲卫生,实则毫无免疫力,身体素质奇差。好在制作过"牧场物语"的日本胜利软体在游戏机上推出了这样一款标榜捕虫乐趣的游戏来补偿。

一定要玩这款游戏。在篇头CG你将看到极为震撼的正在舔食树液的胡蜂和昆虫王者·独角仙的勇姿。长达两分钟的动画展现了广茂树丛周遭的昆虫王国,其精美度令人叹为观止。

玩家在游戏中要利用暑假跟弟弟妹妹共建虫小屋,出外采集昆虫。在杂木林和草丛中,约能捉到165种昆虫。在某些舞台也有迷你游戏。玩家应在时限内找到特定的昆虫,过关后可以查看自己的等级,等级共12种(初段~名人),视采集的时间而定。



游戏有难易之分,4种难度,18大关。捕虫时注意其出没时间和喜食特性,你可用手捉,也可用网捕,有关规则在你行动前会有说明,通过按键即可操纵,捕得虫后还可制成标本。

勇者斗恶龙7

●ドラゴンクエストⅦ~エデンの戦士たち~

游戏橱窗 必买度:10

PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2000年8月26日

延期造成公司业绩下降和游戏品质提升

总算确定了。回想起来整个过程真的是漫长而艰辛啊!勇7的剧本总页数是6代的3倍,高达16000页。随之而来的是程式与CG制作量的庞大化。总地说,延期也不完全是坏事,现在游戏的精彩度又上升了,除了壮大的故事剧情外,不论何时都能跟身边的同伴交谈的"同伴会话系统"、会随着居民的迁入而成长的"移民之町"、可聚集各式怪物的"怪物公园",再加上新增的转职职业、赌场内的新游戏等等,绝对是一款不负众人期望的强作。

●移民系统:在世界各地召集希望移民的人,使原本凄凉的荒野变成热闹的城镇,光跟这些移民聊天就蛮有趣的。

●地图筹集系统:玩家应收集掉落在某处的"神秘石版(**ふしきな**石版),像拼图般组合石版碎片,世界就会逐渐扩大。没人知道神秘石版掉在什么地方,一旦发现千万要记得捡起来。

●书柜系统:调查书柜时,可阅读其内的书,书籍的种类五花八门,有记载冒险情报和提示的书,也有长篇小说。

●怪兽公园系统:**モンスターパーク**(MONSTER PARK)就是将战斗败北的怪兽聚集的场所,占地庞大,每种怪兽仅限一个名额,可与之对话。建怪兽公园前应要先找到怪兽阿公(**モンスターしいちん**),用心去倾听他的梦想才行哦!与怪兽战斗后,透露阿公的信息,它们会自动去到公园。

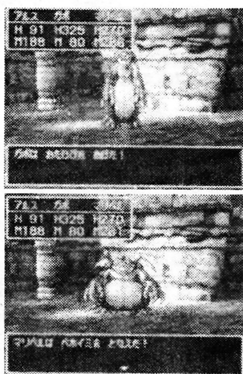
●徽章系统:勇斗独有的系统,收集藏在橱柜或宝箱中的徽章,可获得奖赏。

●AI战斗系统6种作战指令:

①全力进攻(**ガンガンいこうぜ**):不问HP、MP,效力至上。如果对全员都下达的话……

②均衡作战(**バッチリがんばね**):攻、防、支援并重。

③咒文禁用(**じゆもんつかうな**):不用咒文,抑制MP。



←这是②+④的效果。敌人被定住后,己方某人趁机回复HP,然后再一同战斗。

④安全第一(**いのちだいしに**):以伙伴性命为优,用回复系咒。

⑤一夫当关(**おねにまかせろ**):使用援助攻击系技巧支援主角。对全员下达此指示后,所有攻击重任全落在**アルス**肩头,其他人仅用攻击咒文来支援。当玩家的阿若斯很强时,给全员下达此命令,你就知道什么是"一夫当关,主角无敌"了。

⑥个别命令(**いねいさせろ**):伙伴的攻击与防御都由自己来下达指示。是为了让玩家能更精细地安排而设计的。在不允许出一点差错时,比如对BOSS时即可自己掌权。

●游涯感想(我只对电软说):真的好菜!(北大 吕宁) ●我现在最想玩FC(北京大兴 郭严) ●"春季版"一再延期,改为"乡下流行·酷"好了。(江苏无锡 史立强) ●电软已成为我的必修课!望本刊能成为半月刊!(天津河西下瓦房 王德鹏)/天语:你投的5个DC游戏都玩过吗?

樱大战 GB

浪漫樱花 绽放 GBC

适合樱花盛开季节爽玩的“樱大战”系列的新作情报来喽！没想到在由点阵画面构成的彩色 GB 上也能出现如此可爱的真宫寺樱！下面我们将为大家介绍 GB 版“樱”的种种新要素。另外，你是真正的铁杆樱迷的话就要拥有“Pocket Sakura”哦！

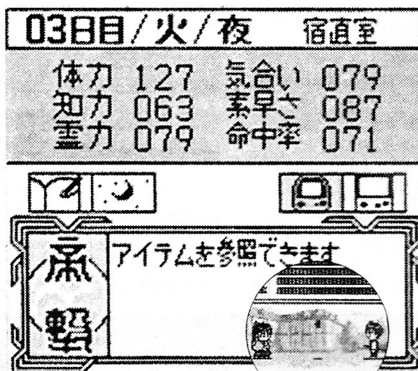
GBC　厂商：SEGA、RED　类型：SLG　发售日：2000 夏



昔日敌手首次合作，璀璨樱花今夏盛开！！



↑想知道其他队员对自己的看法的话就马上到大神那儿去吧！



首先，将“樱大战 GB”的最新情报向各位玩家报告一下吧！与“樱大战”系列前几作不同的是，本作将出现出现角色的能力显示画面。另外，这次的 GB 版上可以让玩家感受到进入华击团队中的生活体验。也就是说要进行许多训练，从而提升各项能力，与大家熟悉的华击队员们交流感情！

樱对我的感觉是……？大神，赶快告诉我！

全新系统

在以往的“樱大战”系列中，故事发展至各章结束时都可以进行资料存储。而今作则是以天为单位来存储记录的。这会不会是将 DC 在推出的“樱大战 3”的预备系统呢？

迷你游戏

与历代的作品一样，由各种事件交织在一起的迷你游戏同样将成为玩家津津乐道的话题。只要玩家通过迷你游戏的考验，此后就可以随时随地的享受迷你游戏的乐趣了！真是期待啊！

愿意和我一起散步吗！？



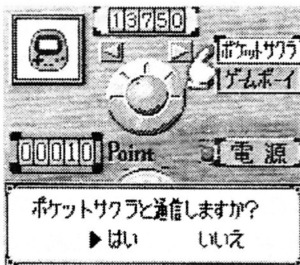


←每天和樱边聊天边散步吧！只要主角走，樱也会跟着走……

令樱迷感动得痛哭流涕的就是可以和樱一起散步的随身游戏机——“Pocket Sakura”（口袋樱）！这个游戏包含了计步器功能，只要将“Pocket Sakura”带在身上，走路的同时樱花也会随你一起漫步在帝都的街道上。你会走过“樱花战”中的著名场景地方，甚至还会碰到花组的其他成员。此外，利用步数增加所累积点数，玩家还能换到软件及红外线通信设备！（当然只有在日本……）



2000 年 6 月下旬发售！！



↑这是“Pocket Sakura”和 GameBoy 连线通信时的画面。总之应尽量多走路，努力增加点数！



←在商店可以买到什么呢？……要是有写真卡片就好了。

→迷你游戏也是积点数来买的吗？

入队花组后的充实生活

玩家们所扮演的角色，将要在为期一个月的时间内进入花组随队实习，与大家熟悉的花组成员们一起生活，相互交流感情。入队后白天要和帝击团成员训练，增长能力值；晚上则要担任巡逻任务！总之玩家的事情可说是非常之多！除此以外还会有一些突发性的特殊事件登场！

难道每一天的时间都这样漫长吗？！



索尼、世嘉、任天堂之争了犹未了，微软又来捞世界。

业界动向 彻底分析

从三国鼎立到四方争霸

作者：老猫

次世代战争无疑是游戏史上最大，最残酷的战争。1983年以前，为电子游戏业的发轫期，推出游戏机的有十五、六家，但除雅达利以外，规模都很小。可以说，那个时期的竞争还是初级的、低层次的、局部性的。任天堂红白机经过几年的大力围剿，建立了游戏业的新规则——即"一强皆弱"的"任天堂商法"。任天堂的巨大历史功绩不仅在于它推出了功能非常完美的FC、SFC、GB等游戏机，不仅在于其自身的优异表现：企业增长速度惊人，职工人均利润居全日本企业第一位，超过经济巨人本田公司。更重要的是山内社长的全球眼光。山内在美国留学背景女儿、女婿的帮助下，将美国做为与日本同等重要的游戏机市场，成功地打入美国，使电子游戏业真正成为全球统一的大市场。任何一个想要争夺游戏业霸主地位的日本企业都不可能忽视欧美市场的份量。经历了FC、SFC、GB赢得的惊人利润，任天堂在财力上和影响力上也由一个默默无闻的"花牌厂商"成长为世界性的企业。任天堂做出的大蛋糕太大太诱人了，以至于像松下、索尼、微软这样商界巨鳄都忍不住要来分一杯羹。因此，次世代的竞争与八十年代九十年代初期的竞争无论从规模上、档次上、激烈程度上都不可同日而语。由于年初微软宣布将开发X－BOX，使原有的索尼、世嘉、任天堂"三国"鼎立的格局演变为"四方争霸"的局面。游戏业要重新洗牌，到底谁会最终拿到"大猫"，这是玩家们都非常感兴趣的问题。

"另类厂商"——任天堂：霸气全消，徒呼奈何！

"老革命"遇上了新问题

在八位机，十六位机大战中大获全胜的任天堂一举奠定了它在游戏业的霸主地位，成为游戏业的主流厂商。任何一家要想在游戏业站稳脚跟的软件商，都不能不看山内的脸色行事。但到了次世代时代，任天堂错估了新主机的重要性，过高的估计了SFC的耐久力，仍旧采用一贯的"拖延战术"，"牵制战术"，对两个十分危险的对手不够重视，所以在起步阶段就落后世嘉和索尼一大截。尔后任天堂仍旧不肯随潮流而动，坚持错误的软件政策，导致史克威尔、艾尼克斯等著名厂商纷纷投入PS阵营，将游戏业王位拱手让给索尼。

任天堂在美国市场仍有一搏

N64在日本可说是卖得最差的主机。只有KONAMI和哈德森愿意为N64出游戏，但任天堂依然可使"马里奥""塞尔达"在日本有百万销售。以N64在日本不到400万台的市场能有如此表现，可见只要是用心的作品，玩家就能接受。但一样东西的成功不是单靠自己就可以的，好比PS若没有"FF""铁拳"等强作也不可能有今天的局面。说真的，PS全球6000万台的市场而"FF"卖出700万，N64全球不及PS一半的市场而"塞尔达"能有500万的表现，要如何说呢？任天堂依然是最赚钱的公司。

说起来还是山内社长有远见，任天堂在全盛时期出击美国，建立了稳定的桥头堡和巨大的商誉。美国的青少年可以说无人不知"任天堂"三字。因此N64在日本遭受到前所未有的惨痛失败之时，在美国仍旧保持着销量第一位的强势地位（根据最新统计，N64占美国主机市场46％，PS则为43％，DC占11％）。可谓失之桑榆，收之东隅。

不会重新变成花牌厂吧？！

至于任天堂的海豚，由于到目前为止，连其功能数据都未公布，所以我们无从猜测其性能之强弱。如大家所了解的，次世代主机的功能其实都差不多。决定性因素还是有没有强力软件商的支持。在这一点上，任天堂我行我素，走封闭、保守的老路。在清理游戏市场，宁缺勿滥的口号下，对其他软件厂商采取不屑



今西弘史，任天堂广报室主任，任天堂资深元老。和宫本茂、山内女婿荒川实为山内社长继承者的有力人选。

一顾的傲慢态度，权力金制度亦没有松动的迹象。另外任天堂在困境中还能有不错的表现，全赖山内社长个人的魅力和意志力。所以山内社长几次表示退休之意，都没有实现。但山内究竟年事已高，没有山内的时代，任天堂的新舵手能否在逆风恶浪中平稳前行，实在令人担心。最后，山内在不久前表示，未来最有前途的游戏机是手掌机。如果山内社长不是无奈，那么可以预测任天堂是要剑走偏锋，走向游戏业的另一路数了。虽然有WS、NGP加入竞争，由于任天堂在手掌机市场上97%的压倒占有率，加之“口袋妖怪”的惊人利润，任天堂钱袋是各厂家中最鼓的。任天堂面对几只大恐龙的搏斗，似乎有“不玩了”的意思，至少是想旁观一段时间再说。

DC的反击：依靠网络游戏起死回生

“千年老二” 不以成败论英雄

世嘉是个非常值得尊敬的游戏公司。它在街机市场上一家独大，所向披靡，而在市场家用机市场上极不走运。八位机、MD、手掌机都输给了当时如日中天，霸气十足的任天堂。SS横空出世，可称为游戏机的革命，开创了游戏业崭新的时代——次世代。其功厥伟，其志厥大。却偏偏又碰上更难对付的恐龙级企业——索尼。对世嘉其实真的不应该以成败论英雄。可以设想一下，没有世嘉，哪来的十六位机，三十二位机，六十四位机？哪一次不是世嘉开风气之先，哪一次不是世嘉开创新技术？可以说世嘉太不走运，也可以说对手太强大了。总之，世嘉是屡战屡败，屡败屡战，大有“千年老二”的劲头。

势力眼的软件商 强硬路线的代价

DC是否会再次走上SS的后尘？应该不会那么惨，但为何在销售上一直无法获得突破性的进展呢？原因在于DC的声势一直拉不起来，无法抓住非玩家的心，形象及软件资源不如SONY，软件厂商不愿用心，以及强作的延期和无法突破PS2情结……

相信在整个市场中，玩家和非玩家的比例相差悬殊。而PS能够抓住这市场，反观SEGA就不行。这当然也有关企业形象，终究SONY在这方面赢过SEGA不少。SONY本身是家电大厂，在影音领域如鱼得水。而在软件厂商方面，SEGA虽是大公司，但是本身要经营家用机、大型电玩、玩具等。同业间的竞争使它和SNK、CAPCOM和NAMCO有不可化解的利益冲突。所以目前DC的作品主力还是落在SEGA自身。

出师未捷身先死 长使英雄泪满襟



入交上台两年多的时间，运气实在太差。根据日本经济新闻的报导，全日本的家用游戏机销量在去年减少了13.2%，前年则是减少15.7%。为了力挽乾坤，入交在世嘉内部实施了大刀阔斧的改革。99年6月裁员750人，预计将要裁员25%，共1000人。想不到这1000人里也包括入交自己。

那其他厂商呢？卡普空算是对SEGA不错，肯为DC做“生物危机”系列，只是拖得有些久。而如史克威尔、KONAMI、艾尼克斯、NAMCO……这些大牌厂商均以DC销量不佳为由而不愿加入，但却愿为当时未上市的PS2做游戏。甚至连“FF”系列都要在PS2上发行，可见本来就不打算为DC做软件。KONAMI大多移植PS的游戏到DC，想想有多少人会愿意花钱去买DC的游戏，但只有PS的水准呢？如此恶性循环，厂商说我的软件在你的主机上卖不好，所以我不愿将好的作品在你的主机上发行。没有名作来支援主机，要如何要求主机能有好的销售？NAMCO虽然为DC出了“剑魂”，评价和水准算是相当高，但依然能看出NAMCO没有全力为DC做软件。看看PS上所有的NAMCO游戏，试问有哪一部游戏没有动画？可是DC上却连一小段都没有。

连年亏损 财务状况令人担忧

在日本的三强中，世嘉可以说是问题最多的。首先是财务问题，家用机本来就是苦战中，而全世界范围的街机市场萎缩，使世嘉的财务状况雪上加霜。98、99年度连续出现巨额亏损。入交社长上台以后，将前社长中山以街机为主导的企业战略做了全面的调整，改为以家用机为企业的主导产品。由于竞争对手强大压力，DC被迫采取低价策略，更加剧了企业的亏损情况。近日，入交社长又暗然下野，反映了世嘉内部存在着严重的危机。针对DC在日本国内市场的无望局面，世嘉像任天堂一样，将主力战争转移到欧美，并取得了相当的成功。DC被评为99年度美国“最佳机器奖”，盖过了风头正劲的MP3，可见美国人对DC青睐有加。但是做为全世界两个最大的游戏市场——日本和美国，任何一个企业想争霸游戏业，不能在日、美同时成功的话，只能是缺足巨人。

可能是知道DC在硬件性能方面并无优势可言，DC将宝押在网络上。DC是第一部装有“猫”的游戏机。在东京电玩展开幕致词中，入交社长也明确表达SEGA进军网络世界的企图心。入交表示在2001年3月之前SEGA将至少推出70款对应DC网络功能的DC游戏，而新一代的DC软件开发工具“影(KAGE)”除了强化DC的整体执行效能之外，更针对DC网络规划以求性能最佳化，DC网络化发展为大势所趋。

世嘉在北美更凶狠的网络策略

而就在电玩展闭幕后的隔天，美国 SEGA(以下称 SOA)更宣布了一项打破游戏界刻板印象的网络狠招。SOA 宣布将成立 DC 专属网络事业部“Sega.com”，将以发展家用游戏网络市场为首要目标。除此之外，SEGA 还将成立专有网络品牌“SegaNet”，展现 SEGA 进军网络市场的强烈企图心。

而 SEGA 发展网络的主力将是以 DC 为主体的家庭数位娱乐网络，将以轻松化、休闲化、多元化的方式，以 DC 为主体进占一般家庭的客厅，让 DC 成为家庭的资讯终端机。这与 SONY PS2、微软 X－BOX 目的都相同，不过 SEGA 用的策略更凶狠——只要参加 SegaNet 两年使用权，一台全新的 DC 主机 + 专用键盘(或 200 美元的兑换券)完全免费送给你；如果你已经买了 DC，没关系，一样能得到 200 美元兑换券。至于 SegaNet 使用收费也很便宜，一个月完全不限时数只要 21.95 美元。SegaNet 将在 2000 年 9 月 7 日正式营运。

世嘉的势头、人气不足

从目前情况看，世嘉想要在四方争霸中取得强者地位是相当困难的。一个企业的势头，人气很重要。从这一点说，软件商和消费者是很势力眼的。日本国内从业界到普通玩家普遍看好索尼。目前索尼也详细公布了 PS2 的网络构想(详见 2000 年《增刊》P42～44)，迎头痛击世嘉的全球网络计划。DC 的时间和机会已经不多了。

恐龙对巨鳄：两个世界级企业的对决

由于微软出人意料的以 X－BOX 加入游戏战团，使人们的注意力普遍从 DC VS PS2 之争转移到 PS2 VS X－BOX 之争。原因很简单，索尼与微软都是世界级的企业。索尼在日本被称为“恐龙”，“技术的索尼”。从 94 年至今，每年关于大学生从业志愿的调查，索尼都排在全日本企业第一位，成为青年人就业的理想。微软更是新技术企业的代表，可以说是百战百胜，在骂声中成长。以至美国政府觉得将其一分为二才安全。更重要的是，这两大企业都是现代化的规范企业，无论从体制、管理、人才、市场等方面都非常规范。这样的企业非常稳定，非常有活力，非常可怕。

索尼拥有先手之利

以 PS2 发售后 1 个月(4 月)就卖出近 200 万台的情况来看，如果在索尼经营战略会议上 SCE 社长所发表“到 2001 年 3 月底为止达到全世界销售 1000 万台”的销售战略成功的话，SCE 就可以建构出一个 X－BOX 很难打入的市场。

此外，随着 PS2 开始大量生产之后的成本降低，PS2 的售价有可能再进一步的调降。现行售价 39800 日币的 PS2 已经比预计 400 美元(约 44000 日币)的 X－BOX 便宜了，如果 PS2 售价还能更低的话当然更占优势。

最重要的是，PS2 拥有之前销售 PS 的经验与庞大的游戏阵容。

如果从“主机的销售量由软件决定”这句话来分析，PS2 除了有 SCE 本身丰富的游戏之外，再加上其他在 PS 时代就加入的开发厂商即将在 PS2 上推出的强档游戏，还有部分具有向下兼容性，可以在 PS2 上执行的 PS 游戏等等，软件可以说是 PS2 的最强利器。如果 X－BOX 想赢过 PS2，至少必须拥有跟 PS2 相当程度的软件支援不可。在这方面微软要如何游说已经投入 PS2 阵营的游戏厂商倒是相当令人瞩目。

看看谁的家伙更“硬”！？

即使在 DVD－VIDEO 方面 X－BOX 也没有超越 PS2 的空间。跟 X－BOX 只是单纯用硬件播放相比，由于 PS2 采用的是软件(工具程式等等)硬件混合的“固件”方式，只要更换 DVD 播放软件的版本就可以提升性能。

这一点不但超过 X－BOX，也提高 PS2 在 DVD 播放方面龙头地位的可能性。综合以上的看法，时间拖得愈久对 PS2 就愈有利。但是，PS2 也有不如 X－BOX 的地方。比方说 X－BOX 每秒 3 亿个多边型的处理速度比 PS2 的每秒 6600 万高出近 5 倍就是其中之一。

只是这种数字上的大小表现在游戏之上会有多大的差距那就不得而知了。还有一点就是网络的连接。X－BOX 内部已经内建网线功能，但是 PS2 却需要另外购买高速网络卡来作外部接续。而且 PS2 专用的网络服务还没有完成，无法先行占有优势。

由于 PS2 与 X－BOX 同样重视网络的发展性，未来这场战争的胜败也许就取决于网络之上也说不定。

当然，到那个时候 PS2 的各项硬件、软件、结构上应该已经相当成熟，只要先行建构一个 X－BOX 没有进入余地的市场的话，PS2 的胜利将会是无可动摇的。

微软难题：美、日不同的文化背景

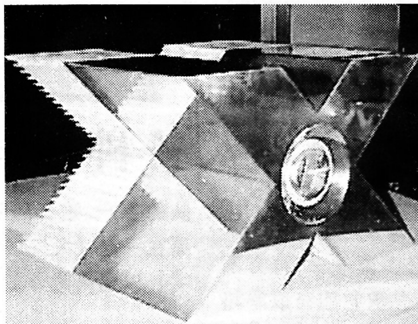
欧美地区的游戏主机大多是以欧美地区的游戏厂商所开发的游戏作为主打，日本一般称之为“洋片”(国内称之为美版)。由于文化上的差异，至今没有一款欧美游戏成功打进日本市场。相反，日本游戏在欧美市场倒是畅行无阻。

从过去的例子来看，在欧美地区热卖的游戏软件，拿

到日本却不管用。即使是电脑游戏，不管该游戏在海外的评价多高、多有趣、多好玩，被移植的游戏数量也是寥寥无几。这种情况完全暴露出“洋片”不合日本人胃口的事实。

发现这种情况的微软所作出的结论是：如果要在日本市场中与PS2一决高下的话，X－BOX在日本推出的强档游戏一定要由日本的游戏厂商来开发不可。因此，微软在和日本各大游戏厂商交涉之后，微软在X－BOX日本发表会上公布了包括科拿米、卡普空、拿姆科、光荣、哈德森等与微软有合作意愿的日本厂商名单。

微软表示，X－BOX会吸取以往“洋片”的失败经验，依照各地区文化不同，慎重推出游戏。



X－BOX今后的课题是，要以何种游戏导向来确立X－BOX的方向性，简单的说就是微软要用什么样的软硬件来塑造X－BOX的特色。如果只是拿电脑游戏的模式直接套用在X－BOX上的话，那么对消费者来讲，购买X－BOX还不如购买个人电脑。在电玩界“软件决定一切”的铁则之下，原本经营电脑软件事业第一次跳入家用机市场的微软要以何种游戏策略来打破消费者的疑虑、并且挑战已经有雄厚软件基础的PS2，是所有人关心的焦点。

X－BOX的网络牌

另外在网络对应方面，不可否认的，X－BOX确实比PS2优秀。由于X－BOX只要靠本身的标准配备就可以作网络的接续、再加上内部100Mbps的以太网络跟8GB硬碟，X－BOX超高水准的网络功能可以让消费者在好几年内不必担心连线配备等级的问题。

微软也看准这份优势，在最近收购了以CATV的日本分公司，未来除了利用CATV的通信网来推动微软本身的网络事业之外，当然也会运用在X－BOX之上。

只要微软善用其庞大的资金，要抢先在PS2之前作好网络通信的基本建设是绝对没有问题的。接下来要看微软如何提高消费者对X－BOX的认知度了。当初PS2在发售前后在报纸以及电视新闻上都做了大篇幅的报导，索尼成功地透过大众传播媒体来替PS2造势。

当然微软在这方面也是个中老手，“Windows95”发售时也是掀起全球性热潮。不管是延用旧战略也好，使用新的宣传方法也罢，微软要跟PS2这个强敌对抗的话，一定要在2001年的网络环境与大众传媒方面多下功夫。综合以上种种，微软阵营要如何将起步较晚的弱势转化为优势来挑战PS2的霸业、并且将电脑王国的版图伸入游戏主机的领域，这一点就要看比尔盖兹如何运用他华丽的经营手腕而定了。

游戏重新洗牌　看谁抓“大猫”

综上所述，世嘉、索尼、任天堂、微软都是非常有实力的世界性的大公司，在游戏业界有很高的知名度和拥趸。从主机的性能看，无论是PS2、DC、海豚还是微软的X－BOX都不相上下。由于电视机的限制，在实际表现中并不会有很大的差别。因此，四方之争绝不会在一、两个回合就分出胜负，这场战争注定是残酷的、激烈的、持久的。面对全球100亿美元的巨大市场，哪一家公司也不会轻易言败，哪一家也不可能完全垄断游戏市场，各家的生存空间还是相当广阔的。而且由于游戏业的特殊性，往往一、两个游戏软件的畅销与否就会成为胜负的重大变数。从这一点而言，到底谁是未来游戏业的王者确实极难预料。就如叶展君所言：预测是最费力不讨好的事。

但就可以预测的游戏业格局发展走向而言，要想成为未来业界的霸者，大致有三个必要条件：其一，软件商的支持是主机取胜的决定条件，或者可以说软件决定一切。其二，由于这四方都是世界级的企业，因此要想成为游戏业霸者就必须在日本和欧美两条战线都取得优势。既便在日本或欧美某一战场获得压倒性的优势也不可能称霸游戏业。最后，由于这场四方争霸战注定是持久战，因此企业的管理，运作的规范化至关重要。不因人事的变动而大起大落，政策发生摇摆。

以这三条标准打分，我选索尼和微软，它们是王者的侯选人。如果二者非要挑一，我投索尼一票。因为当代游戏业的重镇在日本，索尼占了天时、地利、人和。索尼可以不理睬欧美游戏厂商，仅靠日本游戏厂商就打遍日本、欧美。而微软则必须以日本游戏厂商打天下，已经吃了一点亏。今后会面临两个问题：一，日本人虽然号称“经济动物”，但关键时刻民族大义可能多多少少会起一些作用。二，由于商业运作规则和文化理念的不同，微软在与日本厂商打交道时是否会互相理解，关系融洽，都是未知之数。微软最大的本钱就是它的韧性，不达目的决不罢休。这一次，微软在X－BOX发布史就公开表示他盯住的目标是索尼。这只IT行业的巨鳄已经张开利齿怒目索尼。

这一次面对绰号“恐龙”的索尼，它会象以往一样战无不胜吗？

参考资料

关于X－BOX的功能可以参看本刊第四期的“游戏新闻眼”，第五期叶展发自美国的新闻分析“微软之雄图——关于X－BOX的预测”及2000年《增刊》王骏生写的新闻分析“千禧游戏开发商会议小记”，都是相当有份量的分析文章。



机动战士高达 吉兰的野望

——吉昂的系谱

~吉昂军的战术报告~

发现隐藏的难度模式：

爆机后，游戏将追加普通模式和难度模式。如果在新一轮游戏中被敌军 GAME OVER，那么非常"体贴"的 VERY EASY 模式就会出现！

PS	厂商：BANDAI	类型：SLG
	发售日：2000.2.10	

吉昂军的发展要诀以及各种战局的制胜战略！

战略方针

1．谍报部门：该部门的作用自不必多说——"再穷不能穷谍报"，每月 1000 是必给的。虽不乞求它能窃取联邦军什么新机体计划（因为我军的量产型和 MA 都优于联邦的），但起码能确保战斗的顺利进行。

2．外交：同联邦军一样，是初期获取资源和资金的主要手段。而且吉昂军尤为依赖军事技术的提高，因此要更多的借助于军需产业的帮助。由于吉昂军所处区域的因素，笔者奉劝各位一句：千万不要对月面都市（グラナダ）和 SIDE6（サイド 6）殖民卫星有任何非分之想！若一时冲动占领了这两个据点，必会让你的外交不堪重负，收入也会得不偿失。

3．开发：吉昂军的优势就在于军事技术的超前，因而可以轻松的以少胜多，所以一定要保持这种优势，积极的从事军事技术的平均发展。吉昂军的军事开发与联邦军有所不同，联邦军开发内容较少，一次投资后还可以继续追加，但吉昂军开发项目较多，资金有限，不可能对每一个项目都进行资金追加，所以一定要有主次之分，对各个时期的主力 MS 和 MA 进行资金追加，争取早日完工，送上前线。而对次要的机体（如イフリート、グフ・カスタム等各机种的特殊型号），就可以放慢开发速度，把资金用于别处。另外，吉昂军有许多专用机体，也应积极开发。一是因为开发费用低廉，二是专用机体可以最大限度的发挥驾驶员的能力，对作战很有帮助。

4．特别：同样是特别地区的攻略和一些特殊事件，处理方法与联邦军大同小异。

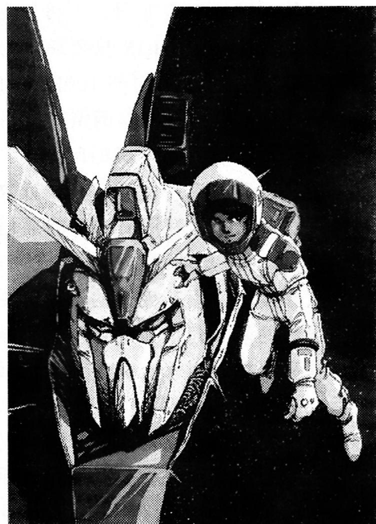
5．军事：基本原则与联邦军相同，只是更注重精锐部队的运用，也更容易以少胜多。由于吉昂军不容易造成损失，所以要适时的对部队进行整理，废弃旧部队，增加新锐部队。吉昂军有许多 NEWTYPE 专用机和特殊驾驶员的专用机，这些都要和专门的驾驶员进行配合。如果因某种原因不能使用专属驾驶员的话，不如就此废弃，以免妨碍部队的生产。进行部队编制时，也要注意将 MS 和运输用单位编在一起（大气层内以ガウ为主，大气层外以各种战舰为主），以提高战斗效率。

战术策略

一般的战术策略就不再多说了，注意好对补给点和补给线的制压和保护就行了，另外要小心敌人的狼群战术。

陆战进攻型：

最好的搭配是空母（ガウ）和陆战专用型 MS，如扎克（ザクⅡ、ザクⅡ F2、ザクⅡ改）、老虎（グフ）和大魔（ドム）等。虽然有些特殊型号的机体（如イフリート、グフ・カスタム）是优秀的陆战专用型号，但由于机数只有一架，不能大量生产，因而容易被击破。所以只能小批量生产，供指挥官驾驶，若是作为主力批量生产就显得力不从心了。另外，吉昂军的陆战 MS 比较"专一"，对空能力不佳，要配上空军和中距离炮击支援型机体，后者自然是扎克加农（ザクキャノン）之类，而空军建议用ドダイ搭载 MS（可供搭载的 MS 有ザクⅡ J 型和グフ B 型）组成。这种组合不仅对空能力强（可打下白色要塞），而且对地能力也很出色。



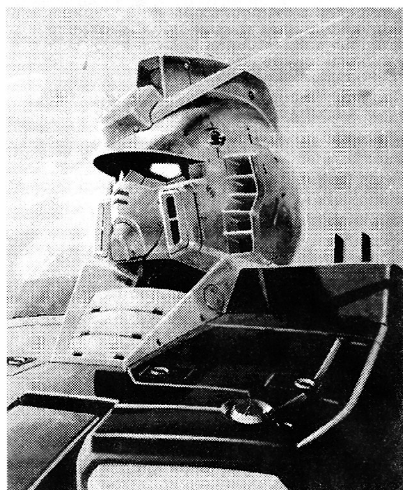
海战进攻型：

只要记住一条：吉昂军的水战专用 MS 是无敌的（特别是ズゴック之类的水陆两用 MS）。因此只要兵力不相上下，打过去肯定搞定。不过可能有岛屿上的陆军与海军同时存

在，所以进攻时还要注意和我方的陆战部队配合行动。

空间防守型：

这是初期比较棘手的问题，联邦军会不断从路纳兹（ルナツー）派兵来骚扰，而我军又要忙于对地球的侵略，因此经常会出现顾此失彼的现象。所以对宇宙的防守就需要一些策略了。首先要注意侵略军的编成。在初期要集中主力优先击破敌方战舰，之后敌方只会剩下一些铁球（ボール）和战机（Sフィッシュー），而这些是没有制压能力的机体，战斗力薄弱，是很容易被击败的（消耗资源都足以解决）。到了中期，敌方有MS之后，吉昂就只能靠优势兵力取胜，所以对空间部队的建设是很重要的。吉昂要抓紧高机动型扎克（ザクR2，后期以リック・ドム为主）和空间用MA的开发和生产，即便放慢对地球进攻的速度，也决不能让路纳兹的侵略军占到半点便宜！由于路纳兹的出口有三个，我军必须兵分三路进行防守，而敌方势力又常常集中进攻一个地方，所以经常造成局部兵力的不足。这时要选择战略撤退，然后在下个回合再集结重兵打回去。若是妄图坚守阵地，打算下回合进行增援的话，联邦军一定会让你为此付出惨重的代价。



空间进攻型：

毫无疑问，当然是指对路纳兹（ルナツー）的攻略。由于是在游戏的末期，所以联邦军也不是等闲之辈，我军一定要用空间用大魔（リック・ドム）和高机动型扎克（ザクR2）配合空间用MA（如ビグロ）进攻。除了注意优先击破敌方高达以外，已没有什么技巧可言，完全靠实力决胜负。

吉昂军的作战技巧就是以上几点，其精髓在于运用比联邦军先进的机体，达到以少胜多。

在吉昂军的攻略中会发生一系列有关白色要塞队的事件，多半是追击或拦截之类，但由于剧情的因素，一般都会失败。就算有成功的例子，条件也非常苛刻。而一但失败，接踵而来的就是人员的死亡，对攻略非常不利，所以建议各位，对白色要塞的事件不要深究。若是有部下申请追击白色要塞之类的事件发生，就驳回其请求，以免造成不必要的损伤。笔者在下面攻略中对这一系列事件做了简略的介绍，供诸位参考。

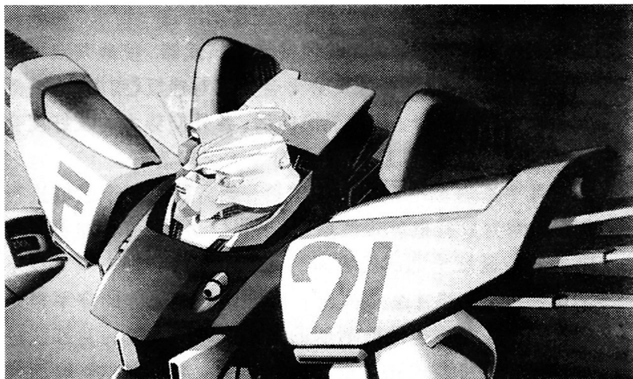
攻略流程

0079年初，吉昂军掌握了先进的军事技术，将联邦军在宇宙的部队全线击溃，联邦军退守路纳兹（ルナツー）及地球，而吉昂军仍在为地球的降下作战积极准备。

初期，吉昂军没有资源，资金也很少，所以无法组建任何部队。因此资金最好投入到外交与军事技术的开发中去，尽快提升外交关系，并且保持领先的军事技术。另外就是部队的整理，将散乱的部队集合起来，一要全线占领大气圈外围制压加布罗领空（P－ジャブロー），二要准备第一次降下作战，进攻奥迪萨（オデッサ），三要卡住路纳兹的进路，即牢牢守住宇宙1、宇宙2和美洲上空（P－アメリカ）。奥迪萨的制压不成问题，由于守军全是坦克和战机一类，所以只需6至9队MS就可搞定。反倒是卡住路纳兹的进路不太容易，由于敌人剩余的宇宙舰队全部集结在此，所以一定要配置MS的大军才能很好地守住。如果需要的话，还要进行扎克Ⅱ型（ザクⅡF）的生产，确保宇宙的防守力量。

攻陷奥迪萨之后，第二次降下作战被提出。此时除了在美洲上空准备部队降下，还要注意奥迪萨的防守，不要顾此失彼。攻打奥迪萨使用的HLV不要废弃，应送回宇宙循环利用（垃圾？）。另外第二次降下作战无法直接打入联邦特殊制压点，而是在加利福尼亚（キャリフォルニア）和纽约（ニュヤーク）中部，这种情况下不要兵分两路，而应集中兵力全力攻下一个后，再以此为立足点攻陷另一处。攻下纽约和加利福尼亚的任意一个后，就可获得联邦军潜水艇的资料，从而可进行潜水艇的开发。有了潜水艇，针对夏威夷（ハワイ）攻击作战也就打响了。

第二次降下作战完毕后，第三次降下作战随之而来——进攻乞利马扎罗（キリマンジャロ）基地。方法有两种：一、若资金充裕，可从所罗门建造部队直接降下作战；二、从奥迪萨（オデッサ）抽出部分守军向下进攻乞利马扎



罗，这种方法可顺道削弱敌地面守军的力量，而且资金消耗较少，但耗时较长，且容易使奥迪萨的防守力量削弱。如果要两种方法配合使用的话，则需要计算两支部队的合流作战时间。

第三次降下成功后，入侵地球的第一步计划基本完成，谍报部查获敌V作战计划。于是派遣シャア进行调查，两军在SIDE7遭遇作战，シャア小队被击败，デニム、ジーン战死，而敌方白色要塞进入地球圈，准备在加布罗降下，ガルマ奉命阻拦，但中其圈套，不幸战死。为此，キレン提



出ガルマ国葬计划，实行后全队士气上升 15。为报此仇，青色巨星ラル请战，第一次依然战败，此时若已开发出大魔（ドム），ラル会申请新机体的补给，将新开发的大魔提供给他，便可打败白色要塞队；但若是未开发出大魔的话，也难逃一死。继ラル之后，黑色三连星也会申请追击白色要塞队，若是同意的话，黑色三连星也将被击毙。

乞利马扎罗基地攻下后，开发部会根据加布罗（ジャブロー）的特殊地形环境提出攻略用 MS 的开发提案。另外，北京（ベギン）、澳大利亚（トリントン）、印度的马德拉丝（マドラス）等地的攻略都会相继被提出，此时要密切注意以上各地的守军情况，不要分散兵力去占领一些次要的地方，集中部队攻打其守军最薄弱的军事基地，或是将兵力集中在宇宙中，由大气圈外直接降下作战。由于V作战计划的成功，联邦军开始反攻，首先是对奥迪萨的进攻，谍报部会预先查获联邦军的这一行动，此时要抓紧奥迪萨的防守工作，因为2至3回合后，不管四周是否有联邦军的部队或据点，在奥迪萨都会出现一批联邦的进攻部队。此外，マ・クベ会自荐作为奥迪萨的防守指挥官，若是批准这一请求，在联邦军攻入奥迪萨后，マ・クベ便会使用核武器，使敌我双方军力各减一半。战后，各外交势力会要求对违反《南极公约》的マ・クベ进行处分；若是拒绝的话，各外交势力的友好度会狂减，所以为大局着想，还是处分マ・クベ为好。

几个军事基地全部占领之后，就需要对每个区域进行制压。因为只有把贝尔法斯特（ベルファスト）和加布罗周围的所有区域全部制压完毕，贝尔法斯特和加布罗（ジャブロー）的攻略才会被提出。由于这两个地方的守军很顽固，所以在对周边地区制压的同时，还要积极的对部队进行整理——将老式扎克全部废弃，令大魔（ドム）取而代之，再用空母（ガウ）搭载，空军则以老虎（グフ）搭载飞行器（ドダイ）为主。

同时，在宇宙中也要整理部队（以リックドム和ビグロ为主），一是因为路纳兹（ルナッー）的攻略马上就要开始，二是因为联邦军随时会发动“星一号”作战（我方谍报部会提前查知）。“星一号”作战发动后，会在 SIDE1 出现联邦军的部队，如果此时附近没有守军的话，我方会显得很被动。

部队休整后，就把美洲全部制压完毕，加布罗的攻略就会被提出。之后，将数量优于敌人的部队投入其中，期待胜利的到来吧。

游戏中需要注意的问题：

关于史实结尾：

首先在联邦军的“星一号”作战时，ソーラレイ就要开发成功，然后向ギレン・デキン王公发射。之后キシリア开始调查デキン王公的死因，觉察到她的可疑行动后有提议将其逮捕，驳回该提案，而后便是原作中的史实结尾，キシリア用枪击穿了ギレン・ザビ的脑袋。

关于加布罗（ジャブロー）的几种攻略方案：

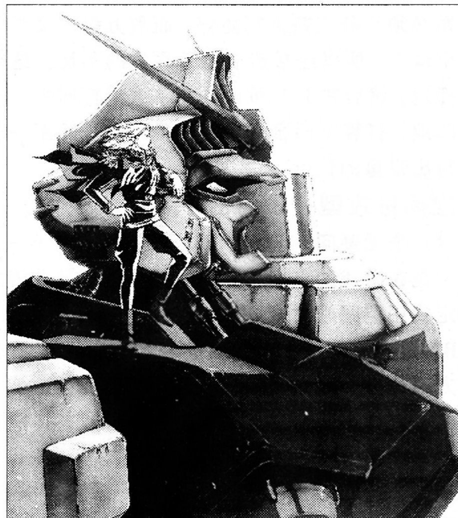
1. 批准关于特殊潜水艇部队的成立，并将加布罗完全包围，待白色要塞追击报告提出后赞同，第二回合ジャブロー攻略就被提出；

2. 路纳兹（ルナッー）和贝尔法斯特（ベルファスト）打下后，第二次ブリティッシュ作战提出，吉昂军向加布罗降下了殖民卫星，加布罗守军 50%削弱。对于攻略而言，是最容易的一个，但外交势力的友好度会大幅下降；

3. ジャブロー攻略用的四种 MS（アッグガイ、ジュアッグ、アッグ和ゾゴック）全部开发出来后，加布罗潜入作战就会被提出，但由于只能使用这四种 MS，且每种 MS 的陆上作战能力都很差，所以成功的可能性微乎其微。

合理运用专用机：

使用机体要注意该机体的最佳作战距离，即每种机体各武器的射程，以及机体本身的性能。这对于吉昂军的一些 MA 和 NEWTYPE 专用 MS 来说尤其重要。特别是 NEWTYPE 专用机，若是不配以驾驶员或驾驶员不具备 NEWTYPE 能力，那么这些专用机也就毫无威力可言了。



及早为未来的战斗准备：

在战争即将结束的时侯，千万不要被现有的优势冲昏了头脑。切忌急于结束战争，应着手整理部队和各种技术、新机体的开发。因为第一部结束后，还有第二部“ジォン的系谱”，而且第二部初期敌人会非常疯狂，若是在第一部结尾时没有整理部队，在第二部开头时就会显得十分被动（笔者第一次玩时，就是在第一部结尾时没有整理部队，结果第二部一开始八个回合后，就被 GAME OVER）。

文/夏亚・阿兹纳布罗　责编/PERFECT



牧场物语 中秋之月

~曝光诸多难解疑问的极道研究~

如何参加小矮人的茶会?

小矮人在春天召开茶会。如果在下午3点至4点带上足够所有小矮人吃的食物,去小矮人的家访问,给每个小矮人一份礼物,就可参加他们的茶会。小矮人的茶会每年只能参加一次,参加茶会后可以得到"リラックス茶の叶",用此可以作菜。如果要在春天请小矮人帮忙,反复与他们交谈也可以成功。与他们的爱情度越高,就越容易成功。

PS	厂商:PANCK IN SOFT	类型:SLG
	发售日:99.12.16	对应:PDA、振动手柄

经营牧场的要诀也舍得金针度人吗?!

力量树的果实(力の木の实)及不思议树的果实(不思议の木の实)

力量树的果实吃下后可以在增强体力,在游戏初期应设法多吃。这样可以减少去温泉的次数。吃到的力量树果实的数目可以在状态画面(按START键)里看到,在主人公的名字下面象西红柿一样的东西就是力量树的果实。在游戏中共有10个力量树的果实,取得的办法如下:

1. 在海岸边钓到。
2. 在瀑布背后的采矿场中挖到。
3. 在小岛的采矿场中挖到。(只有在冬天才能去)
4. 在小岛的左后方找到。(只有在冬天才能去,且看不到)
5. 赛马时用1000张牌子换到。如果有足够多的钱,在每匹马身上都押最大。
6. 游泳比赛获胜后得到的奖品。
7. 通过电视购物买到。
8. 从マリー的母亲那儿得到。如果牧场内有50朵花开放的花,マリ 的母亲就会来牧场。如果回答她"花を全部あげる(花全部送给你)",就可以得到力量树的果实。
9. 从女神那儿得到。在温泉边湖泊的瀑布里住着女神。如果站在瀑布后面向瀑布投供品的话,女神将会出现。连续投5次后,就可以从女神那儿得到力量树的果实。不过要注意供品必须是从牧场里生产出来的,象竹笋之类从野外采集的则不行。
10. マザーズヒル山上有一棵杉树(旁边经常开着许多花的那棵),如果用斧头对着杉树砍的话会有树神出现。这时回答"切らない"(不砍),就可以得到力量树的果实。

吃下不思议树的果实后,疲劳增加的速度会减慢一半(非常珍贵的道具)。取得不可思议的树的果实的办法如下:マザーズヒル山脚下有一个湖(该湖中小岛),在非冬季的季节里,晚上11点后,带上3条黄瓜(きゅうり)前往湖区。由岸边向湖里扔黄瓜,这时会有湖神出现赶你走,此时不要停手,继续扔,在3次之后就能拥有不思议树的果实了。

出场人物的生日

所有出场人物的生日都被设定在游戏中,如果给他们生日礼物,可以提高好感度。

* * * * * 春 * * * * *

02——チュウ(在木匠家里的怪老头)
11——サイバラ(老铁匠)
16——エリィ
17——ムギ(ヨーデル牧场的老爷爷)
19——リリア(ポプリ的母亲/养鸡场)
29——グレッグ(渔夫)
30——サーシャ(カレン的母亲)

* * * * * 夏 * * * * *

03——ポプリ
04——ハリス(トーマス的儿子)
06——クリフ
11——バジル(マリー的父亲)
17——ラン
22——カイ
25——トーマス(镇长)
29——ザク(货物收购者)

* * * * * 秋 * * * * *

02——ゴッツ(木匠)
05——ユウ(エリィ的弟弟)
11——マナ(果树园的女主人)
15——カレン
17——ドクター(医生)
20——カーター(神父)
23——アンナ(マリー的母亲)
27——リック

* * * * * 冬 * * * * *

02——カノー(镇长家的摄影师)
06——グレイ
11——ダッド(ラン的父亲/宿屋)
13——エレン(エリィ的祖母)
15——デューク(果树园的男主人)
20——マリー
26——メイ(ムギ的孙女)
29——ジェフ(カレン的父亲/杂货店)

* * * * * 小 矮 人 * * * * *

秋 14——シエフネン(红)
冬 22——ナッピー(橙)
秋 10——グリーディ(黄)
夏 16——テイミット(绿)
春 15——チョッカク(蓝)
春 06——ボルド (紫)

春 26——アクア(天蓝)

各种比赛的获胜法

1. **鸡祭**:把爱情度最高的鸡带去参加比赛。比赛时要先下手为强,一听到鸡叫就按○键。注意在圆圈边上时,如果鸡头向外,千万别按。

2. **海隼き**:比赛开始后先按○键三次,再按住△键直至变成笑脸,再按○键三次……如此反复,即可获胜。

3. **犬レース**:首先使主人公与狗的爱情度变为最高。先连按 3 次×键,待狗追上来后再按 3 次×键……如此反复,即可获胜。

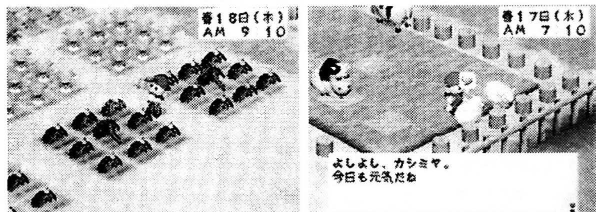
各种容易碰到的问题

哪儿可以得到钓鱼杆?

星期六(土)、星期日(日)上午,在海岸边的桥上可以碰到渔夫,与他谈话,回答"钓りがしたい"就可以得到钓鱼杆。游戏刚开始时,渔夫不会问问题,必须在与他的亲密度达到一定程度后才可以。主角与镇上人的亲密度将随着游戏的发展慢慢提升,所以经过一段时间后自会得到钓鱼杆。另外,如果鱼塘里的鱼超过 50 条的话,渔夫会找到主角并赠送一根更好的钓杆。

哪儿可以得到オリハルコン矿石?

冬天湖面会结冰,这时就可以到湖中小岛上的矿石场去了。那里有很多稀有的矿石。这个矿石场共有 10 层,最下面一层有一个地下湖,在那里可以钓鱼。去矿石场时最好带上货筐,不过有时候不小心忘了拿货筐就往下一层去了。碰到这种情况,可以先出到洞外,然后再进入,向下走到丢失货筐的那一层即可找回货筐了。



鱼王在哪里?

在游戏中每个可以垂钓的地方都住着鱼王。**コイ**(鲤鱼)、**イワナ**、**ナマズ**(鲇鱼)、**イカ**(乌贼)、**アンコウ**(安康鱼)、**タイ**(鲷)共计有 6 种。乌贼在夏天从海里钓得(先向海里扔下小鱼后再钓);安康在冬天从海里钓得;鲇鱼在地下湖中钓得;鲤鱼从湖中钓得;**イワナ**在河里;鲷在海里。

什么时候可以结婚?

随着和女孩子的关系的变化,说话时心的大小和颜色都会不同。当心变成桔黄色时,可以在杂货店里买到求婚用的"青い羽根"(商人也会来兜售"青い羽根",但价格昂贵,不买为好)。住宅经过 2 次扩建、女孩子的心变成红色后就会答应主人公的求婚,一周后即可进行结婚典礼。如果情敌与自己的友好度较高的话,也可能不被答应。为了避免这种情况,在结婚之前最好不要与情敌对话。

训练狗用的球去哪了?

本游戏中有一 BUG! 如果在家里扔球的话,很容易扔到一个怎么也拿不到的地方。到了第二天,球就不见了。不过商人还会来卖球的。

料理配方哪里寻?

每个星期二(火)有一档叫"**おいしい**时间"的电视节目,会为玩家介绍一些料理的配方。另外,经常馈赠礼物,提高与村人的友好度也能得知料理的配方。最为神奇的是,在海边钓鱼时会钓到写有料理配方的瓶子,在采矿场可以挖到写有料理配方的石板!

调味品在哪里?

住宅扩建后会出现厨房,这时就可以通过电视购物购买厨具和调味品了。每个星期六(土)都有一档叫"**テレビショッピング**"的节目,观看节目后的一天内能买到节目中介绍的商品。买此类商品需要前往"宿屋",那里有个电话,付了 10G 后就能电话预订了。三天后送货上门。

垃圾箱在哪里?

从海里钓到的垃圾(**ゴミ**),如果随地乱扔的话,游戏所设置的隐含参数"幸福度"会下降,幸福度对于游戏的结局是有影响的。在**ローズ**广场的长凳旁边有一个垃圾箱,钓到的垃圾应该扔到那里去。如果垃圾扔在地上就应该去教堂忏悔。

如何忏悔?

如果乱扔垃圾或者恶作剧捉弄别人,隐含参数幸福度和对牧场的评价就会下降。去教堂忏悔后,下降的数值将有所回升。星期一(月)和星期三(水)的下午 1 点后去教堂的忏悔室能够进行忏悔。

种子在那里?

在游戏刚开始时,只能播种在杂货店里卖的种子。那么怎样才能得到在状态画面中看到的所有作物的种子呢?

キャベツ(卷心菜)、**パイナップル**(菠萝)、**ピーマン**(青椒)能够从商人那儿买到,商人每天下午 2 点左右可以在宿屋看到。至于**いちご**(草莓)、**かぼちゃ**(南瓜)和**ほうれんそう**(菠菜)的种子的购买是有前提条件的。草莓的种子在卷心菜的出货数超过 100 后出现,南瓜的种子在菠萝的出货数超过 100 后出现,菠菜的种子则是

可能与主人公结婚的五位女孩子的行动路线及好恶

~エリィ~

水曜日以外　10点~19时　医院

水曜日　10时~13时~16时　家里

水曜日　13时~16时　杂货店

喜欢的东西:**ムーンドロップ、ピンクキャット、トイフラワー、いちご**

讨厌的东西:**卵焼き、ピーマン**(青椒)

~カレン~

每天　8~10时　晴天　广场的海报栏前

火曜日　早晨　晴天　温泉旁边

火曜日以外　10~13时　自家杂货店

每日　20时左右　河边

喜欢的东西:**ワイン、まつたけ、ポップコーン、刺身、ムーンドロップ、ピンクキャット**

讨厌的东西:所有甜的东西

~マリー~

月曜日以外　10时~16时　图书馆

月曜日　下午　杂货店

喜欢的东西:**たけのこ、きのこ、きのここはん、毒きのこ、まつたけ、まつたけごはん、はちみつ**、蓝色草、绿色草、红色草、**ちからで　る**等药

讨厌的东西:杂草、**ゴミ**(垃圾)

~ポプリ~

月~金曜日　8时~10时　晴天　温泉旁边

月~土曜日　10时~　自家养鸡场

喜欢的东西:**ケーキ、クッキー、アイスクリーム、オムレツ、はちみつ、ホットミルク**、温泉卵、**いちご、ピンクキャット、トイフラワー**

讨厌的东西:**サル**(猴子)、**ピーマン**

~ラン行动パターン~

月~金曜日　8时~10时　晴天　温泉旁边

月~土曜日　10时~　自己家里(宿屋)

喜欢的东西:**ケーキ、クッキー、アイスクリーム、お好みき、はちみつ、オムレツ**、温泉卵

讨厌的东西:鱼、矿石



在青椒的出货数超过100后才能购买。满足条件后会收到该种子的到货通知,而后在杂货店购买吧。

蜂蜜在哪里?

在牧场里种花后,待花开时将有蜜蜂飞来在树上筑巢,此后就每天都可以采到蜂蜜了。

信箱是干什么用的?

在住宅旁边有个信箱,经常会有信寄来。比如买了牛后,铁匠会寄信来建议你买挤奶器,买了羊后会寄信来建议你买羊毛剪子,还有**ラン**的生日PARTY的招待状等等。信箱最好每天都看一看。

怎么才能让所有的鸡都下金鸡蛋?

就算每年你都可以在斗鸡比赛中获胜,最多也只能拥有3只冠军鸡。如果想让所有的鸡都下金鸡蛋,就需要使用游戏提供的交换牲畜的功能了。在保存进度的选项中,有一项"家畜**をこうかんする**"菜单是用来交换牲畜的。如果你得到了一只冠军鸡,就可以利用这一功能使你所有的鸡都变成冠军鸡。方法是:先要重新开始游戏,创建另一个牧场,然后保存新牧场的进度(最好用两块记忆卡)。先要保证旧牧场要有两个以上的记录文件,假设有3个记录,拥有冠军鸡后,先保存两次记录,这样每个记录就都有一只冠军鸡了,然后调出新牧场记录,使用交换牲畜功能,这时会让你选择需要交换的记录,把旧牧场的最早一个记录调出,开始交换牲畜。

先选择新牧场需要交换的牲畜,因为还没有牲畜,所以不必选择就按START键,接下来选择旧牧场的冠军鸡后再按START键。然后会被提问是否这样交换以及是否保存旧牧场的记录,都回答"**はい**"后,你的新牧场就拥有一只冠军鸡了。而后再以同样方法将旧牧场的第二个记录中的冠军鸡交换过来,新牧场就有2只冠军鸡了。然后保存新牧场的记录,再调出旧牧场的最新记录(确保该记录没有被交换过),把新牧场的2只冠军鸡交换过来。再保存两次后,调出新牧场的记录继续交换,这样交换几次后,就可以使自己的牧场中的所有鸡都变成冠军鸡。

交换时要注意的是,每次最多只能交换5头牲畜。使用此法同样可以使牛和羊都产出G SIZE的牛奶和羊毛!



用简单原材料制出美味佳肴——料理配方(レシピ)大全

1. 卵(蛋)+**なべ**(锅)=**ゆで卵**(白煮蛋)
2. 卵+牛乳+油+**フライパン**(平底锅)=**オムレツ**(菜肉蛋卷) 可加蔬菜、**きのこ**(竹笋)、**ケチャップ**(番茄酱)、**さとう**(砂糖)、**しお**(盐)、泡立て器(发泡器)、包丁(菜刀)。
3. 卵+牛乳+油+**おにぎり**(饭团)+**フライパン**=**オムライス**(蛋包饭)可加**さとう**、**しお**、泡立て器。
4. 卵+油+**フライパン**=**卵き**(荷包蛋)可加**さとう**、**しお**、泡立て器。
5. 卵+牛乳+**さとう**+泡立て器+**なべ**=**アイスクリーム**(冰淇淋)可加入**はちみつ**(蜂蜜)、水果、包丁
6. **かぼちゃ**(南瓜)+牛乳+卵+**さとう**+**なべ**+**オーブン**(烤箱)=**かぼちゃプリン**(南瓜饼)
7. 小麦粉+**バター**(黄油)+卵+**さとう**+**オーブン**、**めん棒**(擀面杖)=**クッキー**(曲奇)可加蜂蜜。
8. **クッキー**+**チョコレート**(巧克力)=**チョコクッキー**(巧克力曲奇)
9. **りんご**(苹果)+**バター**+小麦粉+卵+**さとう**+包丁+**めん棒**+**なべ**+**オーブン**=**アップルパイ**(苹果派)可加入蜂蜜
10. 小麦粉+**バター**+卵+**さとう**+泡立て器+**オーブン**=**ケーキ**(蛋糕)可加入水果、包丁。
11. **チョコレート**+**ケーキ**=**チョコレートケーキ**(巧克力蛋糕)
12. **チーズ**(奶酪)+卵+牛乳+**さとう**+**オーブン**+**なべ**+泡立て器=**チーズケーキ**(奶酪蛋糕)
13. **さつまいも**(红薯)+卵+**バター**+**さとう**+**なべ**+**オーブン**=**スイートポテト**
14. **さつまいも**+石头+**オーブン**=**いも**(烤红薯)
15. **とうもろこし**(玉米)+**フライパン**=**ポップコーン**(爆米花)可加**しお**、**バター**。
16. **トマト**(西红柿)+**たまねぎ**(洋葱)+**さとう**+**しお**+**す**(醋)+**ミキサー**(搅拌机)=**ケチャップ**
17. 卵+**す**+泡立て器=**マヨネーズ**(蛋黄酱)可加油,也可通过**マヨネーズメーカー**得到。
18. 牛乳+**ミキサー**=**バター**
19. **いちご**(草莓)+牛乳+**ミキサー**=**いちご牛乳**(草莓牛奶)可加**はちみつ**、**さとう**
20. **トマト**+**ミキサー**=**トマトジュース**(番茄汁)可加**しお**。
21. 牛乳+**フルーツジュース**(果汁)+**ミキサー**=**フルーツオレ**
22. 各种水果+**ミキサー**=**フルーツジュース**
23. 牛乳+**なべ**=**ホットミルク**(热牛奶)
24. **いちご**+**パイナップル**(菠萝)+**にんじん**(胡萝卜)+**きゃべつ**+(卷心菜)+**きゅうり**+山**ぶどうの**实(山葡萄)+**りんご**+**ミキサー**+包丁=**ミックスジュース**(混合汁)
25. **ミックスジュース**+牛乳+**ミキサー**=**ミックスオレ**
26. 各种蔬菜+**ミキサー**=野菜**ジュース**(蔬菜汁)
27. 野菜**ジュース**+牛乳+**ミキサー**=野菜**オレ**
28. **リラックス**茶**の**叶(茶叶)+**なべ**=**リラックスティー**(放松茶)
29. **みそ**+蔬菜+包丁+**なべ**=味噌汁(酱汤)可加小鱼
30. **おにぎり**+卵+油+**フライパン**=**きめし**(炒饭)可加**さとう**、**しお**、**しょうゆ**、蔬菜及包丁。
31. **たけのこ**+**おにぎり**=**たけのこごはん**(竹笋饭)
32. **きのこ**+**おにぎり**=**きのこごはん**(蘑菇饭)
33. **まつたけ**+**おにぎり**=**まつたけごはん**(香菇饭)
34. **おにぎり**+**カレー**粉+**なべ**=**カレーライス**(咖喱饭)
35. **おにぎり**+刺身(生鱼片)+**す**=寿司
36. **パン**(面包)+**バター**=**バターロール**(黄油卷)
37. **パン**+各种酱=**ジャムパン**(果酱面包)
38. 山**ぶどうの**实+**パン**=**ぶどうパン**(葡萄面包)
39. **パン**+**ゆで**卵+各种蔬菜+包丁=**サンドイッチ**(三明治)
40. **いちご**+**さとう**+**なべ**=**いちごジャム**(草莓酱)
41. **りんご**+**さとう**+**なべ**=**りんごジャム**(苹果酱)
42. 山**ぶどう**+**さとう**+**なべ**=**ぶどうジャム**(葡萄酱)
43. 小麦粉+包丁+**なべ**+**めん棒**=**うどん**(面)可加鱼、蔬菜、**しお**、**しょうゆ**。
44. **うどん**+油+**フライパン**=**きうどん**(炒面)可加蛋
45. **カレー**粉+**うどん**+**なべ**=**カレーうどん**(咖喱面)
46. **てんぷら**(天妇罗)+**うどん**+**しお**+**しょうゆ**+**なべ**=**てんぷらうどん**(天妇罗面)
47. **ほうれんそう**(菠菜)+**しょうゆ**+**なべ**=**おひたし**
48. 小麦粉+**キャベツ**+卵+油+包丁+**フライパン**=**おこのみ**
49. 中鱼+大鱼+包丁=刺身 可加**しょうゆ**
50. 各种蔬菜+包丁=**サラダ**(色拉)可加**マヨネーズ**
51. **かぶ**(萝卜)+**す**+包丁=**かぶのすけ**(酸萝卜)
52. **きゅうり**+**しお**+包丁=**きゅうりの朝n け**(腌黄瓜)
53. **なす**(茄子)+**さとう**+**みそ**+**しょうゆ**+**フライパン**=**なす**田乐
54. 中鱼+**フライパン**=**き**鱼(煎鱼)可加**しお**、**しょうゆ**
55. **きゃべつ**+油+**しょうゆ**+包丁+**フライパン**=野菜炒**め**(炒野菜)
56. 牛乳+小麦粉+**しお**+**なべ**=**シチュー**可加包丁
57. **チーズ**+**パン**+**なべ**=**チーズフォンデュ**可加包丁、**しお**、**ワイン**
58. 小麦粉+**ケチャップ**+**チーズ**+**めん棒**=**ピッツァ**(比萨)可加蔬菜、包丁
59. 小鱼+小麦粉+卵+油+**フライパン**=**てんぷら**
60. **じゃがいも**(土豆)+油+包丁=**フライドポテト**(炸薯条)
61. **おにぎり**+卵+刺身+**す**+包丁=**ちらし**寿司

(下接31页)

文/??? 责编/PERFECT

请上文作者速与本刊联系,告知真实姓名与通讯地址,以便从速发放稿费。



世界足球·实况胜利十一人4

~自己的球技达到何种水平了呢?~

自去年9月3日KONAMI推出了"WE4",似乎其它公司的足球游戏都失去了存在价值。这款足球游戏无论从动作真实性,战术多样化,还是操作性上都达到了现阶段足球游戏的顶峰。在4推出之前,笔者一直认为"WE3 FINAL"版在模拟真实性方面已几近完美。但是看到4中的球员用身体卸球的动作,以及面对大力射门队员下意识的闪避动作时,笔者不得不感叹——KONAMI简直把足球游戏做神了!

PS	厂商:KONAMI	类型:SPG
	发售日:99.9.3	其它:对应振动手柄

"WE4"战术技巧综合问卷评定!

通过电软才使我知道,原来有那么多玩家和我一样是WE4的狂热簇拥。但是大家互相交流起来很难形容自己的水平,总说n:0胜了CPU显得太没有说服力了。因为足球比赛是立体多元的对抗,关系到水平的因素太多太多,很难像FTG等游戏以分数或连胜记录衡量水平。于是本人凭借多年实战经验和各色对手的特点总结了以下内容,大家可借此大致了解自己的水平。因为风格万千,每个人的长处与不足各异。本人只能尽量把每项技术都分得尽量细致,每项分为A—E五档,依次得1—5分。用这种方式来大概统计水平,也是本人所能想到的最好办法了。由于水平所限,如有不妥之处,也请大家见谅。

1. 进攻意识(OFFENSE)

A. 进攻思路简单实用,就是把球向前踢,也可以说根本没有进攻。得分很困难。

B. 忽视控球的重要性,只凭感觉快传快打,前场抢断是重要得分手段,但不管怎样,还是形成了进攻,只是破门乏术。

C. 意识到控球的重要性,但熟练度不够。其实控球的最终目的是突破,相比中路组织进攻的困难,很轻易把重点放在边路,有意无意地于对手边路突破后或传或射。

D. 长期的练习实战使熟练度大幅提高,进攻灵活令对手只能判断而不是习惯地防守。有意的控球变为下意识行为,能扯动对手防线寻找机会。总是有意地创造自己的习惯套路,如下底传中、某点突破等。(缺乏想像力,但必须这样打下基础)

E. 进攻行云流水,能控制全局且前后左右地自由调度,随机应变地创造破门良机。看这样的进攻就像看真实比赛般酣畅淋漓。可能得分反而不如以前容易了,但却领会了WE4的精髓。

2. 防守意识(DEFENSE)

A. 后卫不知卡位,只知前冲,对铲球犯规一往情深。

B. 认识到断球比铲球更好用。总要一鼓作气地冲上去断球,要么成功,要么被对手突破。水平有限且很难在前场断到球。

C. 学会利用人数优势,防守时不管其它先往回跑,挡住对方攻势后再图后算。

D. 能区别对待各种情况,铲断球运用时机合理,卡位积极,失误极少。

E. 抢断快准狠,敏锐地封住对方球路。凭记忆和判断知道每一个后卫的站位,瞬间选择最佳方案,瓦解对手攻势。

3. 操纵(CONTROL)

A. 单独的键位设定还不熟悉。

B. 单独键位设定已熟练掌握。

C. 组合的键位已掌握,但按键速度不够快,调整攻守强度时可能还有停顿。

D. 灵活准确地使用组合键,适时把阵形压上或拖后。

E. 所有的操纵不是刻意去做,而是根据场上形势自然完成,好象条件反射。

4. 传球(PASS)

A. 长传只会开大脚,短传的力道方向都不准确,常直线向前塞球。

B. 长传目的性不强且不准确,短传力道方向基本准确,但节奏掌握不好。

C. 会使用长传转移,短传有节奏,在对方逼抢下自如传切但有失误。会使用△键塞空档,但成功率不高。

D. 长传球准确合理,下底传中的高度力道合适,短传精确少误,塞空档球时机把握得当。

E. 长传效果极具威胁,短传轻灵飘逸、隐蔽性强。传球之前就考虑接球队员的下一步行动,以寻找最佳球路。致命一传要么不传,传则致命。

5. 冷静(CALM)

A. 手忙脚乱,乱按一通。

B. 该按键时不按,不该按时乱按。典型例子就是背后铲人。

C. 总在关键时刻出现失误。典型例子是单刀难进!

D. 任何情况下都不慌乱,完成自己的习惯处理方法。

E. 极度冷静。瞬间选择最佳方案并漂亮完成。

6. 射门(SHOOT)

A. 见门就射,无怨无悔。

B. 能调整射门的大方向,但力量忽大忽小,或干脆是放高炮,总之进球多半是蒙的!经常为不进球而苦恼。

C. 清楚前场任何位置射门所需的力度,但总有偏差,极少用方向键控制射门角度。射门成功率不高。

D. 射门偏差很小,习惯位置几乎百发百中。能用方向键控制射门角度,但稍显不自如。

E. 射门时考虑的是打左上角还是右下角,基本没有无效率射门,踢出的球要么进,要么惊对手一身冷汗(除CPU)。

7. 技巧(TECHNIQUE)

A. L1+×、L1+○、L1+□、L1+△、□+×,连点L1键,以上技巧都不会。

B. 会一两样,可顾不上使。

C. 基本全会,且心血来潮时还能用上几招,但不作为主要进攻手段。

D. 刻意地创造机会使用技巧,即提前想好了才用,面对突发情况则顾不上了。

E. 出招于无形之中，根据场上形势适时使用技巧，要么不使，使出来则必然成功。一切都出自于一种感觉，而这种感觉是经验，意识、大局与观想像力的结合。

8. 过人(DRIBBLE)

A. 对方一逼抢就丢球。

B. 凭借队员的个人能力与速度过人，即按着 R1 不放。

C. 以按住 R1 时为主，松开 R1 时为辅。基本过人动作都会，但使用时机欠准。

D. 十字键或摇杆控制具一定水准，盘带在一对一情况下毫不吃亏。减速的时机选择得当，无人干扰时过守门员也不成问题。可能会太过粘球，常会遗误战机。

E. 过人技术炉火纯青，且不拖泥带水地卖弄。凭手感就知道是谁带球、体力剩多少，以及怎样处理下一个过人动作！往往能一气呵成地甩掉几个后卫。

9. 定位球(FREEKICK)

A. 根本不想;发出去再说。

B. 角球，间接、直接任意球都仿真去罚，不作为进球手段。

C. 照按固定方法处理，角球、直接任意球有进球，但几率很低，对间接任意球则很不在意。

D. 任意球都有一定的进球率，开始考虑间接任意球的进球路线。

E. 对各位置的任意球都有合理有效的处理方法，能观察队员位置随机罚出有创意的球。可能不进但绝不是浪费机会。

10. 头球(HEADING)

A. 完全不会，被别人用头球狂灌。

B. 传中后狂按□键，让电脑自己跑位，防守时狂按╳键。

C. 自己的传中球不能判明落点，但能控制最近的前锋跑位抢点。

D. 传中前就知道中锋的站位，并准确传中抢点攻门。

E. 头球功夫好，但不屑用自己的高中锋在人堆中抢点攻门，除非完全无盯防。这类人只在防守时才显露真本事，后卫抢点卡位极准。

11. 理论(THEORY)

A. 不清楚球队设置中指令的含义。

B. 了解个别指令含义，并会简单的换人、换阵。

C. 熟练使用每条指令调整自己的战术需要，换人时主要考虑重要数值。

D. 了解使用队的特点，根据队员状态能组合应付各种情况的阵容，并且根据战术设定安排队员的位置。

E. 对每位队员的技术特点甚至数值都了熟于胸，列阵时连左右脚等细节都考虑在内，能最大限度以己之长克彼之短。

12. 心理素质(PSYCHOLOGG)

在实力均衡的 15 分钟比赛中，场上最后 5 分钟，对手再次破门，以 3:0 领先。

A. 情绪大幅波动，丧失信心则完全放弃。

B. 情绪大幅波动，但还能像往常一样踢。

C. 情绪微小波动，想挽回一球。

D. 情绪无波动，希望至少扳平。

E. 真有这种事发生！最终以 4 比 3 反超！

文/GERBERT　责编/PERFECT

等级的评定

■初学(12—20)菜鸟级

可以说只有被人“宰”的份，希望能贯彻“要么不踢，要踢就恶踢”的信念去玩 WE4。

■入门(20—30)

可以说是输多赢少的境地。假如你不是真心球迷，那么就此止步吧，因为要是抱着争输赢的心态去玩 WE4 是绝对体会不到真正乐趣的。不论最后的结果，只要你在比赛过程中感到快乐，你就是赢家。不然的话，请珍惜你的宝贵的时间去玩 FTG 吧！

■中流(31—40)

相信你身边一定有很多实力相当朋友。因为大家都开始喜欢上了这款游戏。你现在需要向一些高手讨教了，不要怕输球，大量的实战才是提高的根本。尽量吸取他们的优点，但别忘了你也许在某些方面还强于他们呢，互相交流吧！

■准高手(41—50)

有赢球的资本了，此时切忌骄傲，千万不要自恃水平高而到处吹牛显贵。骄兵必败且不说，天外有天，人外有人，那些比你强的人都是从这一阶段过来的，最善于发现你的弱点。“准高手”欠缺的是大量经验和熟练度，苦练提高吧。

■高手(51—59)

别把自己弄成人见人怕的怪物，更不要独孤求败。因为这是足球游戏，体会到其中乐趣就够本了，踢得再好也不可能不输球，主观、客观因素太多了。如果你一定要百战百胜且竭尽全力地对付任何对手，这样把自己累死不说，也很可能令交战双方都失去乐趣。手下留情是高手的必备美德。

■达人(60)

肯定是视 WE4 为生命的严重 GAME 中毒者。佩服！佩服！

秘技偏方：5 支强大球队的出现

1、在世界杯赛中选任意一队伍，任意难度获得冠军，看完结局画面后就可选择“欧洲全明星队”和“世界全明星队”。

2、在联赛中(LEAGUE MOOD)，以任意难度、任意球队获得冠军，在看完结局画面后就可选择“欧洲古典全明星队”和“世界古典全明星队”。

3、在奥运会模式中选择日本国奥队，任意难度中获得冠军，欣赏完结局画面就可选另一支日本队(实力很弱)。

4、如果想选你在俱乐部联赛中使用的俱乐部队，首先进入 MATCH 模式，再进入 LOAD 提出记录，而后就能在 MATCH 模式中看到自己辛苦经营的俱乐部队了。

5、隐藏的金杯：当你获得世界杯、KONAMI 杯等 9 个杯后，最后的隐藏金杯就会以“?”的形式出现。不过隐藏金杯的获得方法笔者至今不明。

(上接 29 页)

51. かぶ(萝卜)+す+包丁=かぶのすけ(酸萝卜)

52. きゅうり+しお+包丁=きゅうりの朝nけ(腌黄瓜)

53. なす(茄子)+さとう+みそ+しょうゆ+フライパン=なす田乐

54. 中鱼+フライパン=き鱼(煎鱼)可加しお、しょうゆ

55. きゃべつ+油+しょうゆ+包丁+フライパン=野菜炒め(炒野菜)

56. 牛乳+小麦粉+しお+なべ=シチュー可加包丁

57. チーズ+パン+なべ=チーズフォンデュ 可加包丁、しお、ワイン

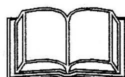
58. 小麦粉+ケチャップ+チーズ+めん棒=ピッツア(比萨)可加蔬菜、包丁

59. 小鱼+小麦粉+卵+油+フライパン=てんぷら

60. じゃがいも(土豆)+油+包丁=フライドポテト(炸薯条)

61. おにぎり+卵+刺身+す+包丁=ちらし寿司



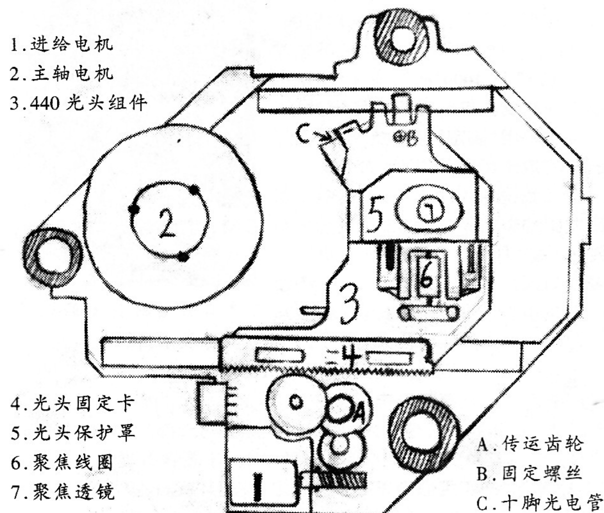


对“拆、改、修、鉴”有所实践的玩家,必投稿“科普”

责编天师忠告:以下文章仅供读者参考,绝对严禁自行拆改!

PS 光驱分解术

PS 二倍速光驱就像个精灵古怪的“女朋友”,让人又爱又恨,爱的是本领高超,可读游戏、听音乐,让你生活快乐无比。恨的是“小姐”身价高得离谱,本地 BOSS 对一只据说是从新机器上拆下的 KSM—440ADM 要价 450 元。“小姐”身材又独特,难以用其它光驱代换,时间长了。“大小姐”一不爽,整你一把,罢工不干了。让你急得团团转,又只能干瞪眼,所以各位喜欢动手的玩友掌握 PS 光驱的拆卸术很有实用价值。“小姐”整你罢工不干活,你就拆开它,看看究竟是怎么回事,也好对症下手。请见图。(合肥 王经月)



“没有金刚钻,别揽瓷器活。”一套工具可让你事半功倍,本人有一套修钟表的螺丝刀,六把三块钱,称手好用,经济实惠,一只夹小零件的医用摄子,其余工具根据光驱出现的问题配置,灵活掌握。

首先,把卸下的光驱反过来倒置在工作台上,用小螺丝刀拨动横向放置的小号电动机旋转轴(此电机名为进给电机,负责把光头移动到要读取信息处),把光头组件移到距带动光盘旋转的电机(主轴电机)约 4cm 处,把光驱正向放置,旋出主轴电机旁两只小号螺丝,手拿住光驱上盖,向外侧上方拉出,上盖的三只卡脚与光驱架脱离,便可拆下上盖,露出 KSM—440 光头组件。

其次,将齿轮 A 拨向外侧,另一只手便可将光头组件向外侧移动了,移到最外侧不可动为止,食指和拇指把光头固定卡两端向上拉起约 4 毫米左右后水平向外侧推动,取下光头固定卡,取出光头组件。

再次,旋下光头保护罩上一只小螺丝 B 松动左右两只卡脚,左侧卡脚是从联系聚焦线圈的黄色扁平带状电缆下穿出,固定在光头座上的。松开卡脚后便可取下光头保护罩了。此时,光头内部核心器件如聚焦线圈,扁平电缆,十脚光电管等尽在掌握之中,可以有针对性的进行维修或清洁调整了。

最后,按反向顺序依次安装即可。

敬告:1. 光驱最小,技术含量却高,集光、电、机械于一体之中,拆卸应胆大心细,最忌蛮干,零部件要养成分类放置的好习惯。

2. 光头固定卡在光驱传动中起重要作用,切勿忘记。

3. 要用电烙铁进行进一步维修,必须断电利用余热操作,并摸家中自来水管道释放身上的静电,防止击穿光电管导致光头报废。(编者注:还有光驱驱动电路和聚焦线圈解决法,后述)

●科普。99 年 11 月,我买了台 DC,借给朋友后马上就烧了,虽然之后修好了(500 多块),但总不放心,请问①修过的主机是否会留有后遗,被换零件是否仍属原装?②我的记忆卡 VMS 也不能使用了。记忆功能正常,但一离开手柄便什么都不显示,也无法玩下载游戏,并且每开机,它都会发出声音,也有几次要重新设定时间。请龙哥解释。(上海闵行区水清路报春三村,宋,永远相信世嘉,但总有一种被骗的感觉)

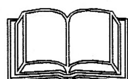
①电子元件是国际标准全球通。你那肯定是国产件。但不会导致后遗。②花 10 块钱买两个 GP 钮扣(2032 型)换上就行。一般的,DC 记忆卡电池快没电时先是关机叫,提醒你。如果开机叫时那便很危险了,让你重新设定时间表明你必须立即更换新电池(很简单的)。

PS 的“可能”与“大概”

●自己动手更换排线省 20 元!

问题	可能出现问题的地方	大概的修复方法
光头无激光	光电管坏了(将光驱翻过来,斜着看紫红的光电管,开机,发现光电管有激光射出,但不能从光头射出)	1.调大光电管功率 2.在 1.无效的情况下,更换光电管(60 元)
合肥七中龙(聋)弟:王猛	光驱 16 脚排线与主板咬合不紧	1.用烙铁把 16 脚排线用锡烙一下 2.有可能是主板上的排线座坏了,更换(6 元)
读 CG 定格	光头高度不够	调高光头,可参考电软各法。另可清洁光学通道
光盘不转或转得过快	光驱 16 脚排线与主板咬合不紧	见上面
	光驱 16 脚排线上可调电阻没调好	慢慢调节
挑盘	光头线圈	更换(16 元,聚焦 + 透镜)
读盘吱吱响	齿轮出问题	1.见“电软”各法。 2.因长期频繁读盘造成的,在 1.的基础上多让 PS 读正版 CD,另可清洁透镜
出现“PLEASE INSERT PLAYSTATION CD ROM”	聚焦透镜	1.清洁 2.更换(2 元)
有时读盘有时不读	有灰尘进入	清洁通道(光电管上的玻璃,反光镜,透镜等等)

●我是小范!天草街机罗刹牙神 6 分 12 通。我的 97 八神明明 15 连击(跳 D > B > 梦弹 1 > 葵花 2 > B(敌落地前) > 屑风 > C > 八稚女,限版边),最多怎会是吴樊的 13 击?5323 分有假,我是 869。(天津汉沽范林海) ●不要那么多,只爱一点点(永远的 SEGA FAN,苏州市南华苑 辰雨)



刻盘，飞盘●老调重弹。多年前土星“魔奇”卡那套又回来了。PS2金碟仅10余元，PS2专用直读却800余元。PS2游戏只能刻CD的，DVD的刻了也无法直读。这里提醒大家要替PS2光驱着想，不要捡了芝麻丢西瓜。

七八个星天外，两三人彩监前

天师，你好。

你介绍了不少彩监的东西，但还是不够形象。能否于彩页上登个彩监屏幕局部画面的放大图，让我看看其画面到底精密到什么程度。除PS2外，索尼最近好像还推出了一种同样可竖放的DVD，不知天师喜不喜欢。虽然我穷得连花一块钱RMB玩一次“梦游美国2”（好像是加强版，即含MIX赛道那种50筐体）都心疼，但还是对高级新潮的音、视频器材感兴趣。我发现人穷到一定程度时就会进入一个新的境界。只要看了介绍高级器材的文章就有了一种好像自己曾经有过的满足感。



希望天师兄能再接再厉，介绍一些高级的打机器材。点距相同的情况下荫栅显示器的效果要比荫罩的好吧？那个“什么、什么公司”的“钻研珑”显像管怎么样？在商场中注意了一下“DRC WEGA”，效果很好，纵向点距经常能达到0，但好像没见到有RGB接口？此种电视有无RGB（包括VGA接口）？

现在跳舞类游戏的“动静”很大。不过有些跳舞类游戏的画面实在惨不忍睹。此GAME应该是游戏操纵人，而不是人操纵游戏。玩者在游戏中一直是被动的。KONAMI仅凭这一次“逆向思维”就为自己挣了不少铁呀！

龙哥热线是不是聊天性质的呀？页数越来越多。最近几乎不怎么玩游戏了，好像没了兴趣，但却十分喜爱看“电软”。

写了不少，但都属于废话，让你白看了这么长时间，也没什么有用的东西。以上纯属闲着没事带有“练字儿”性质的一些闲话。从此你能感到读者是多么地喜爱“电软”了吧？（有事没事都想对你们说两句）。祝快乐。

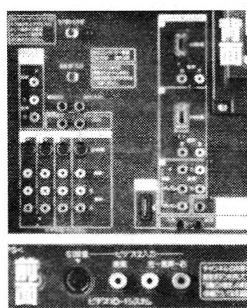
天津读者 刘琦

■刘琦您好。

①DRC完全不同于其他品牌的“逐行扫”。上海索广的型号则是“大陆版”，端子接口令人惯懑。请看日版DRC的端子：有AV MULTI数字RGB、有D3端子、有分量，但传统21针被取消。索尼的彩电一般不配VGA接口。真正意义的高档彩电一律采用HI－VISION管，松下是权威头子，你若不迷信特丽珑，留意一下松下、胜利、东芝的高端，必有收获。天师则推荐一款国产康佳艺术纯平“逐行扫”，市售7400元，该彩电有15针RGB极品VGA、有COMPONENT分量、东芝原装高画质管色彩还原亮色俱佳，从性价比考虑这种彩电较适合玩DC（VGA）和PS2（分量），据眼睛观察此型彩电的“蜂窝状”VGA显像细节竟有SEGA顶级街机“BLAST CITY”之妙。DC和PS2的发烧线材市面有售。

注意，DRC这种模拟彩电，只要按下它那遥控器上的“4倍密度显像”按钮即可“虚假”地将DVD机图像输出“提升”到1000“线”，但DVD永远仅为500线。这与背投影彩电类似，背投也采用“高密显像”技术，但实际出来的效果却远不如一般电视。

②我说这MITSUBISHI既有本事研发出动态电子枪，咋就不能起个有别于“珑（TRON）”的名字呢，难道非要模仿人家SONY的“起名法”？不过三菱的视频技术力确实也在彩显方面得到了用户的认可。



↑日版电视背面的端子多得数不清（DRX9）。

③日籍韩裔富翁孙正义的“PS MAG.”4/7号第34页，已经将不同品牌的宽屏高密彩电汇集一堂，以PS2“R5”的同一个画面（局部放大）对电视进行性能大比拼，各种连接方式都测试，结果清楚表明，电视本身的“抗锯/精显”机能对输出图像的硬件而言，其“强行美化”的作用恒等于零。当然如果在黑白页刊登扫描图片则肯定是“毫无锯齿”，所以希望大家都能用DRX实际观测一下。

④题目为某读者所附，编者却忘了他的名字，特此谢过。

小天天你好。

近来有些问题向你请教，请你一定要回答，本人在此十万分感谢。①本人近来买了台二手彩监，在右下角有代号写的是KX－21HV1－S不知是什么意思，另外后面端子中有一种是一个像S端子一样的插孔，但要比S端大一倍，不知是做什么用的？另外RGB插孔中两排21针的插孔是什么？另外三排15针的插孔又是什么插孔？哪一个对应ANALOG RBG和DIGITAL RGB中的谁？需要用专业RGB线吗？另外彩监的画面有时扭曲，怎么调（因为打一般游戏还过得去，但是像“打碟厂”、“流行音乐2”等这类游戏，竖条有弯曲，很难过）？还有，我想问到底是用RGB接彩监还是用RGB接彩显画面好。我想听听龙哥的看法（只要从画质上说）。②买DC到底要注意什么？例如，版本、机型等等。好像有种机型图像输出蕊（芯）片易坏……③听说彩监可以看电视，不知效果怎么样？为了这问题，我跟同学争得面红耳赤。请你一定解答，本人一定重谢！

来自南京，一个永远支持SEGA的人——大亮

■大亮您好。

①KX－21HV1S乃90年前后的民用彩监，根本没有15针端子。比S端子大一倍的是AV MULTI端子，大概是索尼独有的端子，可能是属于RGB范畴，我们很难用到。现在的AV MULTI端子已经变成方形的了，在索尼日版DRX系电视上都有配备，甚至低档的14寸彩电也装了。你的彩监画面扭曲如果我没猜错的话应当是在屏幕左方吧？估计是地磁的影响。要靠修理解决，一改锥的事儿。很遗憾，用普通RGB端子线接彩监的效果与用BNC五头RGB线接专业彩显相比……。②买DC只要买行货“中国大陆版”就有保障了，首先可以肯定那是新机，而且代理商也提供保用。当然，目前的大陆版暂时是110V的电，这点你要注意。③毫无疑问用彩监可以看电视且效果超绝。不过那样的话你就需要一些特别装置了，编者并未试过。

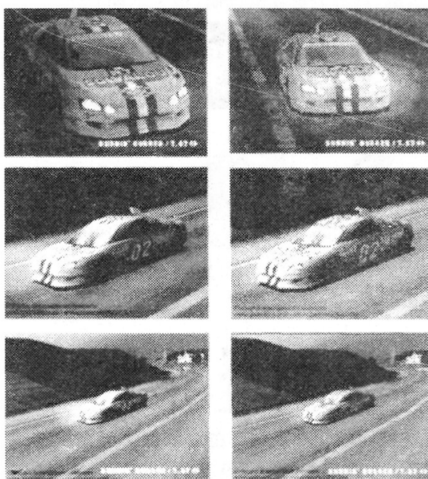
●听说DC上网对战时的“延迟时间”是200毫秒，而我国是3000毫秒，这怎么可能呢？难道我们就这么差？（广西大学 李）

嘉富康和KDD为DC设立的专用站点，网络游戏（对战格斗）延时为70ms。可见，34K MODEM下高速通信实现了。有关DC的网络，手头有证据表明SEGA.NET要进入大陆，但版面不够，无法刊登。

●我经常给爸妈讲电子游戏方面的事情，他们虽不愿看到我在这方面下功夫，却也不茫（盲）目批评我。我们邻居有一台MD，由于一个同学去他家玩，被她妈大骂一顿（在我家都能听到）。现在他家买了电脑，家里经常有好几个同学一起玩游戏，她妈出门后却笑着说：“我儿子在家玩电脑呢！”朋友们和我听到这句话时，几乎晕过去。和这个家长比起来，我只有初中文凭的母亲简直就是博士。最近，我又买了“街霸方块”（PS），它比“俄罗斯”更有又（对）抗性，老爸老妈都很喜欢，看着他们玩时那么高兴，我也挺高兴。这可是我的真心话哦！（沈阳大东区28中 邱枫）

令人惊艳的 BLEEMCAST，久多良木社长亲自参观！

文责天师



↑DAVID · HERPOLSHEIMER 先生（BLEEM INC. 的 CEO）指出：映像细节完全超越原作，动作性 100% 保证。

看过上面“R4”比照图片的彩色版之后，编者觉得甚有必要将“BLEEM! FOR DREAMCAST”（以下简称 BDC），向广大读者作一简要介绍。

5 月 11 日初登场的它，自称能在 DC 上执行 PS 游戏，但仍有不少玩家向 BLEEM 询问这玩意将以如何的形式把 DC 的硬件性能发挥至如何的地步？资料公布后，一切迎刃而解。

BDC 在 DC 上执行 PS 游戏时（上图左半部分）比原 PS 版（右半）有如下差异：①PS 游戏通常为 320×240 点像素，BLEEM！将其提升至 640×480。②大大地强化了原来游戏的光源部分。③DC 对 PS 游戏施加 VGA 态“全屏抗锯”。

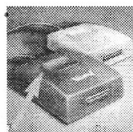
结论是就算用 PS2 兼容 PS 碟时打开“图像补强”，在流畅度、画面细节等方面也远远没有这个 BDC 来得优越。可以看出，这次 BLEEM！的行动确实是有些火爆，几乎超越 VGS 了！？

●BDC 诞生背景：美国是一个喜自由奔放的国家，该国人民特别是法官往往有别出心裁的想法，常令他国人仕眼镜碎裂。SCE 就告不倒 BLEEM！嘛！反倒是 BLEEM！又利用 DC 的优异开发环境（WIN CE）推出了这样一个令人瞩目的 PS 模拟器。如果说 SCE、SEGA、NINTENDO 是这次 E3 的主角，那么这三家公司绝对没有想到竟还有一家厂商能够夺取他们的光环。

●BDC 使用方法：6 月 15 日 BDC 正式上市。由于是美版，中国玩家可能要先为亚、日版 DC 加上美日直读块才行。BLEEM！公司每个月将为 BDC 推出 1 张光碟，每张碟中将会收录 100 款 PS 游戏的 CODE。目前已经出了 4 片（A～D4 款。每月释放一款），即现阶段共有 400 款 PS 游戏可以在 DC 上玩到。所谓“看来对 SONY 而言 BLEEMCAST 是个可怖的敌人”一说，大概是指玩家用一台主机就可以玩到两个机种的游戏吧？这个意义在 D 版横行之地可就大了，因为一台 PS 的钱“可以买 100 张 D 碟≫3 张原版 PS 碟”。

●如何解决 DC 手柄≠PS 手柄

别急，手柄的 LR 键不同、选择键问题，等等，都可以解决。BLEEM！公司已经同时推出 ADAPTOR 了，把该东东与 DC 相连，就可插上 PS 手柄了。



真是太棒了！？

别高兴得太早！！！你得先将 BDC 的碟片放入加了通读块的 DC 上然后开机，之后再将美版 PS 碟（即在该版本模拟器目录内的）换入 DC，才能玩到 POWER 大幅 UP 的游戏。至于 D 版 PS 碟的使用问题，嗯…反正都是侵权（？），希望 BLEEM！成全（！？）……

请注意：BLEEMCAST 定价 19.95 美元一片，其他地区的版本正在酝酿中，目前只有美版的。

据悉，SCE 暂无起诉BLEEM！的意愿。L^

THIS SUMMER, WE'LL BRING 400 NEW GAMES TO THE SEGA DREAMCAST.



↑真过分？正相反，用 DC 玩“太 9”才是 BLEEM！社长的初衷。



↑BLEEM！、SEGA、SQUARE 三社长谈笑风生。

■“DC＋原装 VGA 再配彩显的画面，效果非常出色，可以说，已进入‘出神入化’的境地，人物挥动武器以及武器相碰时的光影效果 PERFECT！这与它的 VGA 有很大关系。”——测试 DC 代表大作“灵魂能力”

■“DOA2 是 PS2 发售以来唯一没有‘锯齿边’的游戏且画面流畅，色彩艳丽，可以说是 PS2 推出以来最好的游戏。”——SONY 制 PVM 级半专业彩监（600 线 HI－VISION 特丽珑）测试 DOA2

隆重展开 PS2 与 DC 画面效果的争论暨 DVD 分区争论

上面的话是上海逸仙路 810 号“尹君”来信中提到的。他指出，二种主机“机能都很强大”，关键是看“游戏水准如何”。PS2 几款大作，如 R5、决战、铁拳，“画面确有惊人之处，但试用下来，遗憾大于兴奋”，R5 的锯齿实在“令人不敢恭唯，而决战的过场动画有时会死机，TTT 倒也可以，但比 DOA2 还有些差距”。尹君还建议拥有高档机的玩家，买游戏时最好相信自己的眼睛，不要被宣传冲昏了头脑，“正版游戏是很贵的，可别花了大价钱买了一个不喜欢的东西”。最后尹君说，DC 软件多，性价比高，但 PS2 是“最棒的”。

不久编者双收到“尹君”第二封来信，他以 PS2 拥有者的身份推断出 1.01 驱动盘可以任意观看我国的 D 版全区型 DVD 影片并揭批了时下的炒作热潮。他还用“拯救大兵”、“铁达尼”以及一张美制全区 DVD 试机碟测试了 PS2。他指出，PS 播片效果良好，按 SELECT 调出的菜单有不同位置且为半透明，不影响画面，功能全面。

但是尹君，我有几点疑惑之处，你的 PVM 是何种具体型号？新旧？你上一封咨询信很抱歉我并未收到。按说 PVM 应是 BNC 接口，你的 PS2 用得是什么线？怎样转到 BNC 端？PS2 的线材都是 RCA。其 AV 转至 BNC 必闪无疑。除非你使用民用型 AV 多重 RGB？但这种端子在专业或半专业彩监上并未曾有过，PVM 应当是 BNC 式的 RGB、COMPONENT 通用端子，请见图。DOA2 据“游戏志”124 期第 8 页“游戏点评”原话，其画面有“太多狗牙和不断闪烁”。但亦如你所言，“萤火虫、地面的叶子、水雾半透明”是 TECMO 利用 PS2 的机能提升光源后的效果。个人觉得，铁拳 TT 那种锯齿，“游戏志”说比起 DOA2 来几乎没有，实际上，T3 的锯齿在背景楼房、大树叶子以及啦啦队中表现得较为突出，难以让监视器玩家满意，而就算是主角，脖子上的锯齿也不够完美。因为我们从未在游戏点评中客观地评价过任何一款 PS2 或 DC 的游戏，所以读者被“冲昏头脑”是可以想见的，我们不可能在一游／橱窗中指滴游戏。就拿 TYPE－S 这款游戏来说，画面如何“优异”（！？）、多么令人在 E3“雀跃”（！？）无人在意，几乎所有港、台杂志的所有编辑，包括国内玩家在内，都给了它 4～6 分（10 分满分），说是什么“溜冰大作”、“无法操纵”、“光源极为一般”、“锯齿分明”、“读盘巨长”、“嘘声一片”、“不玩也罢”。所以，买高档机的玩家应多听、多看、多思考，不要再像“游戏点评”中的常客鞍山“尧舜禹”朋友那样，被天师误导，玩了“驾驶感觉”后“不相信眼睛”、“失望”、“总评”6.5。

关于 PS2 的 DVD，尹君，你仍未说明你的驱动版本是哪种且测试不够详尽，缺音、色。

●游戏生涯的感想：可能没到解放时期，因为我还是一个地下工作者。（一个被世嘉俘虏的人 江西医学院基础部 99 级 沈世晖）

●游戏生涯的感想：真是莫名其妙。（北京西城 李晓雷）

●游戏生涯感想：上期写过了。（北京朝阳道家园“因为樱 3 而买了某主机”的尹征）

→↓↘格斗天书↓↘→

99告白天下(二)

KOF系列无限连击实为不少，留给玩家印象最深的要属泰立。但前几作的无限连较之99可谓相形见绌。(吉林省辽源市矿物局一中二·一班 祖强，136200/ 天语：作者在江湖上人称"大侠"。欢迎小有名气的"厅霸"们投稿！)

99的无限连大体可分为六类：

一、于CM后产生：如K'的CM后扳击>第二盾打到角落空中的对手后可无限连；KING的CM后角落惊异玫瑰等。

二、AC后产生：K'、包、良、泰利、琢磨等AM后，闪避攻击打到角落空中对手可无限连；而WHIP在AM后只需用闪避攻击打到角落对手即可。(其实这种连击不限以上几人，凡闪避攻击出招快、收招快的都可一试，有待玩家自己考证)

三、特殊无限连击：说难听点就是无赖技。如拳崇穿弓腿打到角落空中对手可无限连(但要有节奏才行)；全勋空中下B击到空中对手可无限连(必须击中对手头部且注意节奏，否则只能击三四下)

四、达人级无限连(非达人级水准禁练)：

金家藩①近C>弱霸气脚>CANCEL←→B/D……此技对输入速度要求极高。②空中弱飞翔脚打到角落空中对手后可无限连。此技虽属无限连，但极不实用且难度也极高。

五、STRIKE无限连击：任何打击浮空技>接驳香澄援助>打击浮空技……(玩家可自行研创无限连击)

六、浮空后的无限连击：请参看上期。

无限连击往往是扭转局势，反败为胜的法宝。玩家应努力才会出成果。至于令对手浮空方面，玩家可自选援助令其浮空。

■99无赖技浅谈

●包：己方版边CM后，↓↙←A>SC↓↙←×2A/C。

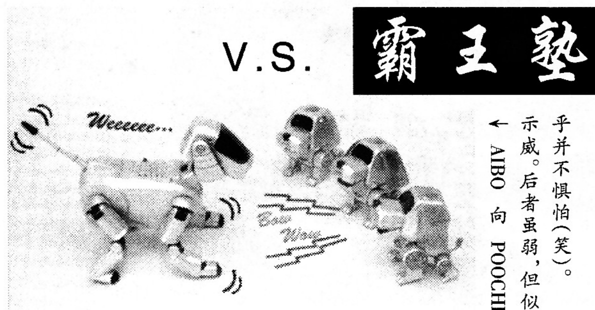
此招使出后，对手有两个选择，一是原地防御，直到CM结束，这时血已费半；二是疯狂跳跃，这时己方变招为SC↓↙←×2B/D，保证令对手爽到极点，其中有些对手用飞行道具抵消己方↓↙←A想少费一点血，那是妄想。已方可直接出↓↙←×2A/C，吃掉其飞行道具而攻其人。这样保证令对手老老实实地防御，不敢动一步。

●蔡宝健：普通投(C键)不可解拆，→A打破防御后可接超杀。跳跃C键打点低判定强且常为逆向，破绽小，第三段不可防御。常用这三招，蔡宝健实力岂止倍增？另附一套"阴"人连续技。

近立C>→B>远立A>→A>CANCEL凤凰脚。请玩家自想此技为什么能连上。

■老K、真草、八神究极实战详解(请见下期)

V.S. 霸王塾



←AIBO向POOCHI示威。后者虽弱，但似乎并不惧怕(笑)。

KOF全系列怪异处(一)

94已来，苦练连技便成了本人每年的必修课。而当99玩完后，忽发奇想，希望让大家都知道一下在正统的游戏方式外出现的种种"邪派"玩法，给玩家们一点笑料或是新鲜。本人还将对浮空问题定性。(陕西泾阳县八四九零九部队教导队 王伟，713700)

1.普通投后接续超杀(94)

使用者为麻宫和镇元斋。使用方法为在二人的普通投(→/←C/D，注意，镇仅限D键)后立即使出二人的超杀"闪光水晶波"(→↘↓↙←↖BC)或"轰栏炎炮"(←↙↓↘→C)。成功的话，对手会在被投出程度上再加上中了超杀的损失。由于那时的超杀威力颇大，故此技一次消敌体力50%以上(最少)，极为恐怖。

2.抢先攻击(95)

当八神VS镇元斋且在特瑞的场地时专用。当刚一开局时，二人会先从桥下跳下，由于镇的体重较轻，"重力加速度"小，所以会在空中停留较长的一段时间。而对于先落地的八神来说，此时便可立即使用"葵花"(↓↙←A/C)来打击仍在空中尚无法防御的镇，而镇也就白白地挨了打。

3.轻腿=重脚(96)

在二阶堂红丸对投技高手克拉克时用。当红丸将克拉克击倒后，迅速靠近，在克拉克尚未起身时使用下蹲轻腿，克拉克会在倒地的状态下再次被击倒。如此反复，克拉克直到死也无法还手。

99必修攻略

我是一名高二学生，希望大家读了我的研究后能吃一惊(黑龙江省木兰县高级中学二年一班姜吉，151900)。

■99必要攻略

一.K'的CM下用扳击>第二盾击中空中对手，然后利用第二盾令对手浮空N次，形成无限。这一成败关键在于第一击扳击必须用C键发出，否则连不上。

二.全勋，利用香澄使对手在角落浮空>空中↓BN次，形成14HIT将对手打死。此技关键在于①空中↓B第一击须打对手头部(目测要准)②拉住↓，节律性按B才可。

三.以前贵刊登过用香澄使对手N次浮空的双人合作技，如：K'、KYO1、KYO作主力。关键在于对手浮空后，你走到对手身后呼香澄：①呼香时，摇杆回中；②让香踢对手头部(目测)

四.坂崎老头有一技：C>→A>龙虎乱舞(龙必用A出才可)

五.拉尔夫出场，KING援护：近版边呼KING>同时使出超级阿根庭投(不要求打击对手，只要同时按BorD不放)>待对手已浮空>立即松开B/D(此时拉尔夫踢已完成)>MAX乘马机炮拳

六.KIM出场，KING援护：近版边呼KING>KIM用空中飞翔脚击中对手>KIM先落地用(←↙↓↘→↗B)N次或几次后用(←↙↓↘→×2B)KO对手！

■99的简化更深入

一.KIM逆向飞翔脚>B.B(站立)>↓↓B>←→B(不用蓄，即为凤凰脚)

二.拉尔夫：→↘↓↙←C>←↙↓↘→B/D(第一式为空招，将乘马机炮拳分解)>若用良援护的话，呼良>MAX乘马击炮拳。

三."白昼之月"的IORI：屑风>→A(一段)>八稚女，若按通常发出，VERY HARD。须简化如下：屑风后>(按住C)>八稚女前半程指令+A(得手后，松开C)>八稚女后半程指令+C，TOO EASY！注：第一加线处须按住C，否则在第二加线处八神会发波的。

四.MARY：用→↘↓↙←D将对手扔至角落>←蓄→B(对手倒地)>上前(→↘↓↙←×2B/D)。

以上所有技巧，100%发出。愿与天下玩友，共同切磋。

●《电软科普教程》曾经说过的"先转成色差(一路……S端)，再变成一种复合视频……"全反了！！！首先应是视频信号，然后经梳状滤波分出CY信号，经放大后入S端子。您正好颠倒。您可查VCD电路图或将PS拆开便知。(湖南钱志湘)/天语：VCD这种较落后的东东，其AV输出当然是反着来的了，数字化的东西则完全有可能先高后低，彻底取消AV。你用游戏机以RGB线连接观赏VCD试试，为什么不清楚？讯源的问题。

华山小论剑

自《街霸》起，笔者在学校附近就难逢敌手。因此高手寂寞之感油然而生。长大后，去的地方多了，见识过各路人物后，方知天外有天，人外有人。回想夜郎自大之时，真是可笑可叹。笑的是天下之大，如我一般的井底之蛙又不知有多少？叹的是街机不像 PC GAME 那样能联网，无法使天下英雄来一华山大论剑，真乃一大憾事。因此突发奇想，欲从理论上与大伙过过招，以解华山论剑之瘾。(湖南衡阳 31 号信箱退休办转王苏霖，421003)

以下便是华山的入场卷：

一、技术篇

1、在《侍魂Ⅱ》中，你能如何启动霸王丸的天霸封神斩？

①在与对手近身时任意启动

②在裂震斩(→↓↘+踢)后启动

③在近身中斩后启动

④在逆向跳跃重斩后启动

2、你能使用哪种程度的一击必杀？

①KOF'95 草雉京重七十五式改+轻七十五式改+……

②KOF'97 特瑞：能量释放加轻拳 Cancd

③KOF'97 山崎龙二：撒砂+蛇拳 Cancal+撒砂……

④KOF'99 中，全勋：(对手在角落)用圆杀阵令对手浮空(↓↓B 后按 C)，用特殊技(空中↓B)追击

3、在 KOF'98 中，你能如何启动草稚京的无式(↓↘→↓↘→+A 或 C)

①↓B+↓A+无式

②↓B×2+站 A+无式

③↓B+站 C+无式

④跳 D+↓B+站 C+无式

4、在 KOF'98 中，你能如何启动克拉克的终结阿根庭攻击(→↘↓↙←×2+A 或 C)？

①站 C 后启动

②↓B 后启动

③跳 B+↓B 后启动

④↓B+站 A 后启动

5、KOF'99 中，全勋：(对手在版边)用由莉为援护，令对手浮空后用特殊技(空中↓B)追击，你能作用多少 hits？

①10　②11　③12　④在 8hits 或更多时接一超杀

二、意识篇

6、你能灵活运用指令投吗？

①在防住对手跳跃攻击后用指令投反击。

②在对手倒地后起身的一刹那用指令投追击。

③苦肉计，故意中招，利用对手出招硬直状态用指令投反击。

④能看准对手后退，或有后退防御倾向的一刹那，前冲中使用指令投。

7、在 KOF 系列中，面对对手的逆向攻击，你能作出正确的判断吗？

①基本能

②能

③不但能，还可以进行逆向反击

④从不给对手逆向攻击的机会

8、在面对一种你从未见过的无赖技，你将如何应付？

①拼个鱼死网破

②收缩防守，以观其变

③以赖掉赖

④以淋漓的攻势使对手根本无法出招。

霸王塾

9、当你被一套连续技痛扁后，你将：

①劳记错误，绝不再犯

②找出破绽，马上反击

③以其人之道还治其人之身。

④不当回事，以整个战局为重。

10、你喜欢用什么招术防空？

①普通技，如下蹲重拳

②必杀技和超杀，如鬼燃烧(→↓↘+A 或 C)

③连续技，如 98 中八神：↓B+↓A+→A+八稚女

④能准确预料对手动作，用原地或向后跳迎击，或直接用轻脚或轻拳打消其出招。

三、素质篇

11、一般情况下，每周打机时间有多长？

A. 10 小时以上

B. 5—10 小时

C. 5 小时以下

D. 只偶尔玩玩，但一学就会。

12、你的连胜记录为

A. 10 胜　B. 20 胜　C. 30 胜

D. 40 胜以上，还是主动离开的。

13、在绝对劣势下，如第一局被打 Perfe，第二局仅剩不到 20% 血的情况下，你将：

A. 太没面子了，还是走人吧。

B. 干脆再投一币

C. 玩下去，说不定对手会失误呢？

D. 往往能险中取胜

14、当你来到一新游戏室，对操纵杆和按键排列不太习惯的情况下，你还能发挥自如吗？

A. 只有 50% 的实力

B. 75%　C. 90%

D. 到哪儿都一样

15、在参加重大比赛时，你还能正常发挥吗？

A. 未参加过比赛

B. 大受影响

C. 关系不大，取得过好名次

D. 婵联冠军

选：①A 者得 1 分，②B 得 2 分，③C 得 3 分，④D 得 5 分

其中技术篇考察玩家的熟练程度，手巧者可能得高分。如分值较低，只要多加练习即可。意识篇考察玩家是否有敏锐的洞察力和判断力，要得高分需一定天赋，还得仔细观察认真思考。素质篇是玩家综合素质的体现，不是一蹴而就的，欲有所成，功夫在电玩之外。

总分在 45 分之上就可称得上一流高手了，有空多联系。

●该死的风马，居然不识我的签名，还说不认识，难道是歧视姓"还"的人吗？姓氏是祖上传下来的，阿拉也没办法。(上海石化 13 村 还(HUAN)浩)

●我们要同一切反对"电软"(游戏)的势力斗争到底，尽管他们披着华丽的外衣。(山东胶州振华中学 李玉斗)

游戏业的战争

——游戏战争硝烟未散 各路诸侯来日方长

文/马场宏尚(日) 译/刘飞扬

上期讲道,任天堂再度失算,SONY 阵营渐成气候。长期委身于任天堂的软件公司,纷纷倒戈,投到 SONY 旗下,其中就包括 ENIX 和 SQUARE 这样的支柱型软件企业。SONY 阵营在流通领域也大获成功,胜利的天平已经明显偏向了 SONY 一边。

然而家家都有一本难唱的经。本期内容着重分析 SEGA、任天堂和 SONY 游戏业三巨头自身存在的弱点。胜者为王的 SONY 要如何巩固自己的统治地位,它今后的真正敌人究竟是谁?读者可将马场宏尚当初在文中的预言与游戏业发展至今的现实相互印证,确是一件乐事!

☆世嘉无法超越索尼和任天堂的奥秘

在土星的初期,世嘉成立了联合世嘉这一销售子公司。但是这个公司并不是直接与零售商打交道,而是为了加强与一些比任天堂弱小的玩具批发商的联系。

载体采用了 CD-ROM,但生产方式还是卡带时期的"预定生产"方式,这导致一次的产量要比 SCEI 多。尽管这种方式得到了一部分软件厂商的支持,但是最终还是被新的方法所替代。

联合世嘉公司后来与大批发商 Momin 合并(新公司名为世嘉·Momin),采用了直销的方式。

可以说世嘉学的是 SCEI。与"直接与消费者相结合"的任天堂的大胆改革相比,世嘉多少有些"看任天堂又看 SCEI","博取众家之长"的味道。然而结果呢?让人感觉"四不像"。

这,也许就是永远无法出现"世嘉时代"的最重要的原因吧。

记得在世嘉的全盛时代,世嘉的副董事长中山氏曾接受过我的采访,他充满激情地告诉我。"世嘉要成为多媒体时代的领头羊"。与此相对,索尼是把游戏作为其多媒体战略的一部分而考虑的,因此 SCEI 可以全身心地投入游戏中;而任天堂也无非是"电子玩具的任天堂"。在想通过游戏开创一个新时代这一点上,世嘉是认真的。DC 的操作系统就采用了微软的 Windows,内置调制解调器且注重联网对战游戏,等等这些都出自于世嘉的"多媒体"的理念。

但是,在世嘉内部却存在着泾渭分明的两种路线。一条是大川、入交的消费者路线,一条是中山的街机路线。

同时,辞职的人时有出现。其原因何在呢?

让我们看一看世嘉里有没有一位能与制作超级马里奥的宫本茂、勇者斗恶龙的堀井雄二、天外魔境的广井王子相提并论的设计师呢?没有!于是,世嘉就开始了"造星运动"。不用我说,读者一定猜出他是谁了吧。不错,所有的功劳全都算在了他一个人的身上。(译者注:虽然作者没有点名,但大家都可以猜到,这就是大名鼎鼎的铃木裕。)于是,众多参与设计的开发者因为这种不公正的待遇而相继离开了世嘉。这也是为什么各公司几乎都有酷似《VR 战士》的作品的原因。

原来,"残酷物语"在这里也出现了。

现在,对世嘉新主机的评价趋向于"不知其目的何在的半调子主机"。我想,既然 DC 已经推出(且不论是好是坏),世嘉的首要任务是构筑一个能真正与 SCEI 对抗的体制,即对"第三方"一视同仁,分配 BUG 少的开发器械等,使 DC 成为一个真正的"站台式"的大型平台。

☆世嘉终将屈尊于索尼帐下?

曾经有传言说 CSK·世嘉联盟的大川会长与 SCEI 和任天堂秘密接触,世嘉可能会放弃其开发平台的地位。

如果 DC 并不能被消费者接受的话,这一传言恐怕就要成为事实了。

世嘉拥有以常去玩街机的年轻人为中心的五十万以上的支持者。除了《VR 战士》和《世嘉拉力》,世嘉的还有很多作品如果是在 PS 上推出的话,销量至少是现在的三倍。CSK 已有了二百亿日元以上的赤字。

如果投靠索尼,世嘉不仅能获得利润,而且还可以使股票升值。

但是正如我们当初反感任天堂帝国一样,我们并不希望再看到索尼的垄断了。

☆软件迟延、任天堂的不安部分

目前,任天堂的流动资产(现金)已达 4700 亿日元,利息为 130 亿日元。即便什么也不做,每名职员都可分到 1300 万日元。"N64 一台卖不出去也不会对经营有任何影响",能夸此海口的恐怕只有任天堂了。

N64 的软件大都只公布了发售日期,何时能完成却不由得让人担心。原因主要有两点,一是开发器械过于昂贵,二是"不像 PS 那样容易开发"。最近,连 GAME BOY 也出现了同样的问题。任天堂对"第三方"的榨取实在是让人看不下去,对一部分软件的检查也过于苛刻。

对此,任天堂的山内社长说道:"在 PS 上已经泛滥了的愚蠢透顶的游戏将会把整个游戏文化毁掉!"话是这么说,可 N64 除了马里奥也就没有什么值得一玩的游戏了。《ヨッシーアイランド》不错是不错,可由于错过了发售时机,一周后就开始贬值了。

对于 DC,山内社长仍旧在阐述他们的那套游戏理念:"世嘉在 CG 制作上花的钱太多了,而 CG 与游戏好玩与否没有任何关系。过分依存于图像反而会使游戏本身的质量下降,消费者是不会仅被华丽的外表所迷惑的。"山内社长的话确实很有道理,但是我想提醒他的是,在为 PS、SS 开发软件的过程中各软件公司都积蓄了大量的 CG 资产(可反复使用的数据),同时随着 CG 软件的普及和教授 CG 图像的学校不断增加,CG 制作已并不能称为一种特殊的技术了。不仅如此,就连任天堂自己的 N64 也采用的是 Silicon graphics 公司的 CG 开发专用的 CPU,看来任天堂也相当清楚将来的游戏与 3D CG 的不可分割性。山内社长的发言

岂不是自相矛盾吗?

具有讽刺意味的是,NT 机(采用了 Windows NT 为操作系统的机器)和 Silicon graphics 公司的高价 CG 机(尽管现在已经有所降价)多为好莱坞导演专用。

《塞尔达传说》终于开始发售了。任天堂能不能像它说的那样"在全世界卖出五百万套"呢?听到《塞尔达传说》这几个字,也许有的玩家会有一种怀旧之情,但能有多少现在还真正感到激动的玩家呢?

在 DC、PS2 这些新主机的阴影下,N 64 还未开放就已早早地枯萎了。

任天堂能再展雄姿吗?

不知为何,我总觉得总有一天任天堂回到京都老玩具店的可能性要大一些。

☆SCEI 的真正敌人是索尼?

尽管 PS 已略显老态,但它的路还远远没有走完。月产两百万台的规模依旧维持着;日本国内的需求虽已有些饱和,但在欧美,PS 风头正劲。到 99 年 3 月为止,累计销量将达五千万台。

同时,后续机种的研究和开发也在马不停蹄地进行着。一般称为 PS2 的 PS 后续机种在索尼内部则称为 PSX,与 PS 开发过程中的名字一模一样。

对 PS2 的性能,SCEI 和索尼本社之间发生了"主导权的争执"。

☆索尼本社更注重的不是游戏而是多媒体?

简而言之,争执的焦点是把 PS2 设计成"游戏机"还是"多媒体终端"。事实上,在 PS 还是作为超任的兼容机来开发的时代,索尼还有一个不为人知的计划。PS 有 1、2 两种机型,其中"2"是 Macintosh 的兼容机。即万岱曾尝试过的"Pippin"计划索尼也早已进行了。

索尼曾在与任天堂合作的同时也在向苹果提供设备。苹果机的显示器就是采用了索尼的特丽珑技术,磁盘驱动器是索尼造,笔记本的"power book"的一部分也由索尼提供的。

对于索尼来说,任天堂和苹果同等重要。与它们合作,主要是看好它们的软件潜力。说起来,比起"玩具"超任,索尼更注重的是后者。

索尼当时计划在超任的兼容机"PS"发售(92 年秋)一年后推出"2"。索尼想开发的是一种有着可以与微软程序相兼容的机器语言并能够利用这种语言与 IBM 进行数据与剧本交换的机器。这一计划的实现预定在 94 年秋。

索尼的目的是用"PS1"吸引超任玩家,再把他们培养成多媒体机器"PS2"的顾客。"PS2"可以用电脑自由处理信息、图像乃至通信。利用它,索尼希望占领信息家电的市场。

在前 PS 计划中,软件并不只限于游戏。大的,计划将全日本的空中摄影制成软件。为此,索尼还准备与地图出版商"昭文社"联合购买美国资源探测卫星的图像数据;小的,也有卡拉 OK 软件。

"PS"的外观与以往的玩具游戏机截然不同,更像一个 CD 唱机。索尼拥有名为**リヴァティ**、**ピクシー**的音响品牌,PS 将被融入这一体系中。

当时,PS 被设想成为一台既能看图形文件,又能听音乐、玩游戏的全能机器。

☆索尼总社与 SCEI 的不和谐音

但是,从索尼总社分离出去的 SCEI 却表现出了与索尼整体战略相异的倾向。

PS 之父、现 SCEI 的副社长久多良木认为:"半导体平均三年进行一次升级换代,而家用游戏机的寿命一般有五至六年。要想使后续机种取得成功,PS 必须自我否定,同时还要投入 3000 亿日元的资金(为 PS 的十倍)。"

任天堂的山内社长的发言虽没有这样条理清晰,但是他们都有一个共同点,即希望硬件能够在一定时期内保持良性循环。

将拥有专利的 CD-ROM 用于游戏软件的载体,仅凭此一项索尼总社就得到了丰厚的收入。按理说,PS 的后续机种将搭载 DVD,这也正是索尼总社所期待的。但越来越表现其独立性的 SCEI 却希望采用可以在几个厂商之间进行选择的低价位 flash memory(闪存)。

这不是与因害怕心脏部位受制于人而舍 CD-ROM 驱动器坚持卡带路线的任天堂颇有一些相似之处吗?

☆PS2 与索尼的未来

索尼总社希望 PSX 能采用 DVD 驱动器,并成为其信息家电体系中的一部分。为此,索尼总社还将利用 set top box、"生物工程系列"等数字信号接受装置能够进行高质量的图像、声音编辑这一特点,使 PSX 能够与数字照相机、数字 VTR(录像机)等数字化家电相连接。这就需要在 PSX 内搭载能够传送图像数据等大规模数据的"IEEE1394"端子。

但是索尼总社显然忽略了如下事实:电脑的式样每三个月就将发生变化,家电产品的产品更新也只不过半年左右。希望硬件能维持五、六年的 SCEI 绝对不会允许 PSX 成为所谓"信息家电体系"中的一环。

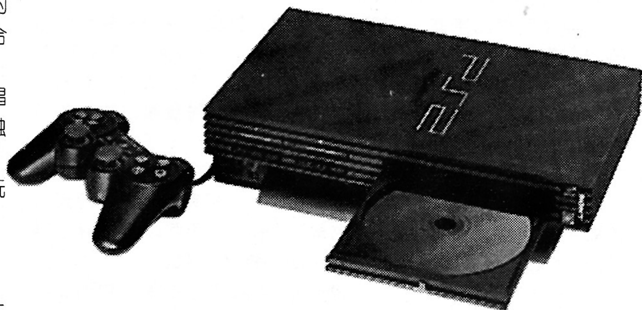
"CD-ROM 只不过是载体,是随着技术进步而不断发生变化的。但是游戏却不能被这些条件所左右。必须要考虑如何才能开发出好的游戏,硬件也必须是为此服务的。"这是山内社长给索尼的忠告。

我们已看到了任天堂 VS 索尼、游戏商 VS 家电商这一模式,如今,同样的事情又在索尼内部发生了。索尼总社与 SCEI 的对立至少还将持续半年,这也与索尼 VS 任天堂非常相似。但是无论怎样 SCEI 是由索尼百分之百出资的子公司,它们之间应当不会演出一场令旁观者拍手叫绝的戏剧性的"会战"吧。

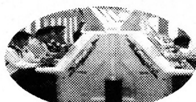
SCEI 的销售额占索尼全部的 10%,利润为 20%。即便在现在这种股市低迷的时候上市,它的股票也一定会有不俗表现。SCEI 为索尼总社带来了巨大的资本收益。对这只"金蛋"恐怕总社也不敢用强吧。

到底是 SCEI 的主张可以通过还是按总社的意思办呢?让我们拭目以待 PS2 的出现吧。

PS2 将搭载 DVD 并具有向下兼容性,特别是确保了 PS1 与 PS2 的兼容性这一点,对"第三方"软件公司来说无疑是天大的喜讯。**(待续)**

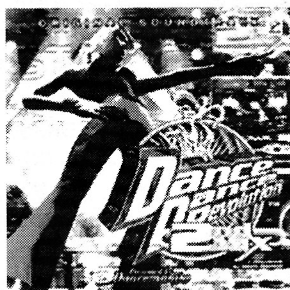


SONY 的 PS2 刚问世便面临着微软 X-BOX 的挑战



天语：天津市机厅遍布，原装机（或二手机）基础雄厚，代币价格平实。可谓卧虎藏龙，人杰地灵。该市专攻街机的顶级高打，实在太多！这不来了两个自费赴京参加 DDR 大赛的家伙，2ND 是 1 亿 8，在世嘉直营店拿了冠亚军便走。此二人其中一人是“眼镜”，乃天津 3RD 大赛冠军！编者闻讯，稍感欣慰，“津打”风采，当真自成一派。望全国真打踊跃投身街机，体验十倍于家用机的“高深”。

一舞惊人·改



天师你好。

本人是北京读者，看罢 4 月号 38 页实在有太多想法，所以才写下这封信。

本人和几个同学是 DDR 铁杆 FANS，但看了 4 月号中的“一舞惊人”实在气愤。其中天师不但被一南京玩友当成低手，竟还帮着那玩友说北京没有高手。对于 DDR FANS 来说，每个人两只脚，地域不同，水平差异能大到哪去？天师大概没在北京见到 DDR 跳得好的 FANS，PARANOIA MAX 190 别说 A 级，跳 S 的本人也见过。运动无止境，ADIDAS JUST DO IT！本人也能将此曲跳 A，但在那跳 S 的 FAN 面前也只有自惭形秽的份了。难道在南京把这 P.M.190 跳到 A 就称高手了吗？！本人很赞同天师的一句话“哪个舞友敢说自己是最好的”？但有一点，天师把正对画面跳姿明显稳、准、狠的 FAN 当成高手本人并不敢苟同。记得 DDR1 中有一首“STRICTLY BUSINESS”，本人的一位同学就可以转着跳 S，甚至在 28 小节背对画面跳至结束得 S 级。按天师的意思，我的这位同学是个低手，想必高手可以只用一只脚正对画面稳、准、狠地跳至 S 级了吧？

本人在北京认识的 DDR FANS 并不多，但他们都把 DDR 当成舞蹈来对待。如果高手们都是正对着画面稳、准、狠地跳至 SS 或 S 级，试想一下，时尚的 DDR 和低 IQ 的打飞机有何差别！？大概只有输入方式了，改成足部操作！既然是舞，就该舞出自己的风格，我们要玩 DDR，不是让 DDR 玩我们，天师认为呢？

本人认为，背对画面，转身，转圈并不仅仅是为了表现自己的舞技，另一方面是因为 DDR 2ND 中许多苛刻的步法，正对画面完成较困难，若做适当转身、转圈、不但可吸引别人注意力，更重要的是把复杂的轻松解决了。就以 P.M.190 的 55 至 62 小节的 61 连打为例说明。如果正对画面，在 190BPM 的 SPEED 下完成毫无人性的 61 连打首先需要相当的速度和体力；二就是灵敏地移动身体重心。时而一步一动，时而进二、三步一动；三就是要不停地盯住画面控制好速度，因为一只脚完成不同方向的连打和双脚完成的移动速度是不同的；四就是要有良好的心理素质，一步也不能乱。如果你具备了上述四点，苦练数日即可完成此曲，但试问有多少人可以在高速的移动中，牵记何时改变重心脚、何时快何时慢，在短短的十几秒流利地背出 61 个方向？但若你从第一步开始总保持一只脚踏一下，想跳至 62 小节必然要时而转身，时而背对画面，虽然有点恐怖，但一脚一下首先的优点就是利用控制节奏；再者，重心也可以自然地左右移动，不再像正对完成那样时刻记得如何调整。如是者，只需跟着 190BPM 的速度，十几秒内流利地踏出 61 个方向毫无人性的舞步，即被你演绎得淋漓尽致了。

虽然后者比前者少了两件事要做，但要求 FANS 要有更好的心理素质，不要怕背对画面时，DDR 的门会关上。但很不幸，本人并没有过全中 61 连击的成绩，最好也只是连击四五十后断掉。也不曾见到有人全中，但希望天师可以帮我通过贵刊和所有的 DDR FANS 交流一下，本人敢肯定，全中 61 连击的人必定大有人在。届时所有 DDR FANS 都会感激你的。

这是本人第一次为贵刊写信（投稿？），多有不足。希望天师不要笑我笑得太厉害（天语：岂敢）。希望天师可以天天囊中满铁，也希望贵刊可以在国内游戏杂志中独领风骚。

2000.4.14 北京呼家楼中学刘加亮

■刘加亮同学，你好。

你说得很是在理，但语气还可再强硬一些（笑）。这封信虽然我用“该转时就转，不该转时就不转”即可搪塞过去，但你如此用心去跳进而得出宝贵经验，我可不敢等闲视之喔！

全国的舞迷看来还真不少。记得天津有些原装 3RD，当初大家跳 8 只脚时一搞就死，当然现在可能都已掌握了。我是舞盲，但在游戏厅中绝不是眼盲，我见过的好手，天津北京两地都算上，一概都是稳准狠绝无花哨动作之人，就算转，也是被迫转，“识时务者为俊杰”，这些人抬脚动作惊人相似——低平轻 + 稳准狠，脚落板上时绝无令机厅老板反感的“劈啪”声。3RD 舞步密乱，想表演难上加难。PS 版 3RD 快出了，各地可在 PS 改街机上试练。

虽然 KONAMI 机台玩者甚众，可它那四个踏板再怎么说也比六个的容易。看看 JALECO 的六球踏，八只脚时就跟跳“踢踏舞”一样，不看屏幕是不行的。紧盯屏幕手舞足蹈的样子在观者看来就是一种美，因为眼睁着忙不过来。其实这也是表演，只不过不加修饰而已，较之跳初中级难度加上美观的动作却还要好些。而 DDR 的鼓点“咚-咚-咚-咚……”地把人的心脏震到跟它同步，就缺乏“无序”性了。所以，一些简单的、能够“倒背”的乐曲谁要还面向观众将脚抬至很高那样跳，反而堪称低脚，在机厅里摸爬了这许多年，打者谁高谁孬我们一扫便知，多一眼都不用看。

天师是射击兼格斗爱好者，说格斗游戏的 IQ 低我还能勉强接受，但你污蔑 STG，我第一个不答应。STG 没落不假，但它是贵族血统，其高贵的头颅永不会向 DDR 低下——其飘逸的神髓岂是 DDR 之辈可以比拟哉！？（爆笑）合金弹头、彩京就是例证。

今后投稿“跳舞”的朋友可在信封上注明“DDR”和“天师”字样。街机仔封神榜欢迎舞者切磋并比赛成绩。

小报告●广州黄埔区文冲船厂谭文超忠实读者，来信指出有人“不见泰山”。他扼要介绍了广州街机业的庞大规模，以及自己作为一名普通玩家目之所及的感受。檄文比较及时，下期力争刊发，以利玩家了解行情。读者指出，“难道广州的街机就差的不值一提吗”？——原话：WE4 简直跟 6 元一局的足球没得比，差了十万八千里/街霸 2ND 画面太恐怖了/EX2 + 画面算一般，连技超级爽/战机 2 最好玩/NAMCO 直营地铁站机厅/2ND 是 4 亿 1……作者还不忘抨击有人赞扬某地机台便宜，事实上●打鼓/50 全振 LA 机关炮/全新 MEGALO50 Ⅱ 大型机台/南、世老幼经典体感机一律 0.75 元，舞/吉他/JALECO/SEGA 全系车/VR 射手一律 1 元，世鬼屋 Ⅱ/海底射鱼/50哈雷/疯的士/套动物/70 寸株罗纪一律 0.5 元，南骑马/500GP/越野/山地/撞汽球/胜利圈/坦克/照相赛车/照相乱战一律 0.75 元，SNK 过电 1 元，TAITO 挖土 0.5 元！另外游戏厅还备有世嘉最新款顶级“小火车”欧洲乐曲重型六角炮轰式派金机，南梦宫兔女放炮型开心得点机，美国产全自动 CD 点唱机（0.5 元一曲），虽然该市没有更高级的帽子戏法得点机……但上面这些已经不错了。●听 S·P 说北京某处“桑巴阿明哥”到货。

情报

街机小信息：KONAMI 社的“狙击步枪”射击游戏在美国获得了 AAMA（美国娱乐机器业界团体）颁发的“年度最佳”大奖——“SLIENT SCOPE”，大家都玩到了吧（见图/天津实价 1 元 1 局）？类似游戏 NAMCO 老师也刚刚推出一款。看来这次在二者间没有涉及“创意问题”（笑）。可能大家都注意到了，世嘉在研发街机时较少跟风，他不敢推出跳舞机、吉他机和狙击步枪游戏。数风流人物，还看魂斗罗公司！



●DC 版射手 2000 配合纪录是由“湖南株洲 陈中梁”读者提供：日本对英格兰，6 号头球给 11 号，11 号身体接球，后传入禁区 8 号接球铲射入网，475 点。巴西对墨西哥，8 点中心线旁任意球大力挑射入网，437 点。（均有卡为证）/天语：配合纪录能说明问题，比容易得高分的任意球厉害。



龙骑士传说

超大作的“完全剧情攻略”，请接续电软2000增刊欣赏。

PS 厂商:索尼电脑娱乐 类型:RPG 发售日:1999年12月2日 责编天师

精彩绝伦的小说

……(接2000增刊)“现在出席典礼的艾蜜鲁公主是假冒的！她是盗贼团的共谋，从半年之前就开始冒名顶替。”

“那么艾蜜鲁公主本人,她在哪里呢?”

“被幽禁在城内某个地方吧！”

“人之将死，其言也善……我们最好相信吧！”对于亚鲁巴特的话，哈谢尔点头补上一句。

达特接着又说:“事情是从半年前的座骑事件开始的……在混乱之中，某位身份不明的女子偷偷顶替了艾蜜鲁公主，并且协助盗贼图谋夺取迪贝洛亚……”

罗丝也补上一句:“最后一幕将是继承月之短剑的庆生典礼……”

“丽莎公主！现在一定要找出艾蜜鲁公主,才能阻止典礼举行！”众人纷纷建议…

“我也一起去找！有我在的话，事情才不致闹到难以收拾的地步”听到丽莎公主的建议、达特一行人也点头接受,首先便向艾蜜鲁的房间月之塔走去。

“太过份了……”见到艾蜜鲁房间惨不忍睹景象的丽莎不禁叹道。“不知是谁弄得如此凌乱……”

“光从这点来看，这里就蛮可疑喔！艾蜜鲁公主的相关线索也许就在这里……”

这时由康哥尔、梅鲁及哈谢尔在门外把风,其余5人开始搜索房间。不过,却哪也找不着看似线索的物品。

“这是艾蜜鲁公主的画像吧…”达特无意间伸手触到挂在墙上的艾蜜鲁肖像画。

然而就在这瞬间，房内的5个人便全部被吸入画中。

“这……到底是怎么一回事?”

“画中有魔法所创造的空间喔！蛮有趣的……”对于罗丝的看法,达特说道:“这就是所谓的‘魔法’!?”。

达特接着仔细查看这个散放不可思议色彩的空间。就在空间深处的座椅上,发现沉睡中的艾蜜鲁公主。

“公主!!艾蜜鲁公主!!请您醒醒!!”丽莎不断摇动艾蜜鲁的身体，不过艾蜜鲁公主却没有任何反应。

“换我来试看看!!”这次换亚鲁巴特来叫醒艾蜜鲁。

“艾蜜鲁公主!!起床啦!!你再不醒来的话，迪贝洛亚将会陷入万劫不复的灾难啦!!”一说这话,艾蜜鲁公主立刻有所反应地睁开眼廉……

“你是谁呢?这里……又是哪里?”

达特一行人立刻向刚醒来的艾蜜鲁说明这半年来发生的事及目前的现状。

掌握了事情状况的艾蜜鲁，迅速起身说:“……在我不在的这段期间，真是带给大家很大的麻烦。我们一起去太阳宫殿吧！一定要让大家知道实情！”

然而在太阳宫殿，整个月之短剑的继承典礼已经开始进行。

这时，达特一行人伴随着真正的艾蜜鲁公主蜂拥闯入。

“怎么!?有两位艾蜜鲁!!”对于眼前出现两位艾蜜鲁公主，吉欧鲁感到惊讶不已！就在这瞬间，冒牌艾蜜鲁从吉欧鲁的手上抢过月之短剑。

“吉欧鲁国王！那位是假冒者!”真正的艾蜜鲁和丽莎公主接在达特之后，继续向吉欧鲁说明。

“我在半年前被人催眠。在此期间，那个假冒的公主做了许多失礼的事！”

“父王！那个人和盖利许盗贼团共谋，想趁机谋取迪贝洛亚！”两位公主一言一语地说着。

“这是怎么一回事!?”吉欧鲁看着位在窗边的另一位艾蜜鲁。

“哈!!各位好像现在才弄清楚!!不过,来不及啦!!我要的东西已经到手了!”冒牌艾蜜鲁亮出手中的月之短剑。“反正穿着这件热死人的礼服也不好逃……今天就让你们瞧瞧本姑娘的真正身份吧!!”说话的同时,冒牌艾蜜鲁脱下礼服,解除身上的易容术,回复原本的模样。“有没有吓到呀?这就是我梨娜斯真正的模样!”

但……达特和亚鲁巴特却不断地逼近说:“你只剩投降一条路可走了!”

不过，梨娜斯却嘲笑两人所说的话:“对于活在爱里的女子来说，我可听不懂‘投降’这句话！好不容易才为亲爱的人拿到东西。怎能轻易交还呢!”立刻便朝达特一行人攻击。

◆遗产

~飞驰天空之民与月之神器之间的谜~

和梨娜斯对战的达特一行人，终于获得了压倒性的胜利……

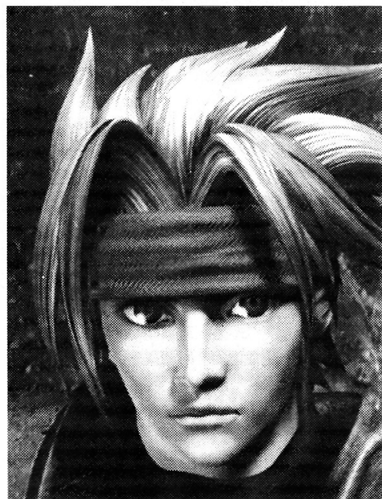
达特手握着剑，追赶逃向阳台的梨娜斯。喊说:“快投降吧!你已经无处可逃了!”但娜斯却意有所指地指向梅鲁问道:“无处可逃!?那位小姑娘!你觉得呢!?”不过梅鲁并未回答……

“算了！是不是真的无处可逃……你们睁大眼睛仔细瞧吧!”梨娜斯说完话后，便从阳台纵身跳下。达特也赶忙追到阳台向下看,就在不远之处，飘在空中的梨娜斯出现在达特眼前。

在梨娜斯的背上,长出若有似无、不十分具体的魔力之翼。当她说完:“再见啦!!”后,便以雷霆之势朝海的另一端飞去。

眼看梨娜斯飞去而一脸茫然的亚鲁巴特喃咕着说:“难道……那就是有翼人!?”

“那就是过去支配太古世界的种族……现在还残存着喔!”罗丝说完后，吉欧鲁也开口说道:“‘拥有飞翼，飞驰天空的魔



法之民’……将从人类的手中，取回属于他们自己的东西吧……”

“尊驾就是赛尔欧迪的亚鲁巴特王吗?您为何要亲自来冒这个险呢……?”在梨娜斯离开后，达特一行人再度向吉欧鲁说明此次出游的目的。

“也许是自我满足吧……想借自己的手来照亮朋友的遗憾。我们正在追查引发赛尔欧迪乱事的幕后操纵者。我的好友也被那个男的杀了……同时赛尔欧迪的传国宝月之宝玉也被夺走……。目的虽各有不同,不过都和那名男子有关，所以我们会在这边。”。

就亚鲁巴特的话，吉欧鲁起身说道:“月之宝玉……应该是有翼人的遗产吧?”

达特询问说:“可否请您述说一下，月之短剑的事情呢?”

“在龙战役之后，打败有翼人的人类在赛尔欧迪、迪贝洛亚及蜜鲁·谢索建国。幸存的有翼人，为了向当时的3个国家表示友好,便赠送冠有月字的神器做为礼物。这不过是流传久远的模糊传说吧……”

“在敝国之中，也有同样的传说。但危险的是，我们人类并不清楚为何会有月之神器!”

接着亚鲁巴特的话，艾蜜鲁公主起身说道:“父王！若不把月之短剑拿回来的话，守护迪贝洛亚的星星,将会蒙上阴影……”

“那位有翼人女子……看来是逃往伊利莎湾。这就要……靠碧赖提督来负责了。请他让迪贝洛亚最强的军舰……皇后菲利号出航。让碧赖提督赶紧去追。……当然也非常欢迎各位贵宾同船而行!”

达特在感谢吉欧鲁的安排之后，便火速离开双城，赶往皇后菲利号所停泊的多

●不是我不明白。这世界变化快！看着土星已成入土的棺材,怎能不让我心痛！?(北京燕山区向阳里赵旭)●请不要再说CAP是炒冷饭高手(北京燕山区 王力英)●生化代号维多莉娅:克蕾儿百般都好,只是哭的太难听。劝她少一些眼泪,多一份坚强,免得(玩家)伤心。(山东邹城 常凤龙)

纳坞港。

◆遭遇

~四处飘荡的蜜鲁·谢索幽灵船~

在航海中的皇后菲利号操舵室里，达特一直静静地注视着大海。无意之间，才恍然发现席娜早已来到身边。

"席娜……你怎么了?"

"我在想各种事情啊！在此之前的事、以后的事都有！还有我和达特的事情也…"

"我和席娜之间的事情……"

"我们的旅途，也许有一天会结束"

达特再度望向大海："这个嘛……总有一天吧……我想……到时我们会在某个地方吧……"

"我…我是很想陪在达特的身边。只是……未来的事……任谁都无法预料……"席娜说完这些话，便转身走出操舵室。

碧赖对着留下的达特说道："恋爱就像航海一样。只要不要逆波而行，一定能够有所突破。一个人独自烦恼虽然也行，不过有时倾听一下别人的意见，也许会豁然有所得喔!"

对于水手的话，达特点了点头，仔细思考了一下，便朝罗丝所在的了望台走去，打听自己此行最大目的之黑色魔物。

"有什么事吗?"

"……想知道黑色魔物的事情。我想罗丝应该知道一些吧!"

"原来如此。你……也是为了此事而到处奔波吧……。不过很抱歉！我无以奉告。"

"这样啊……"

"你抓到黑色魔物后，打算怎么办呢？会为了报双亲之仇而杀了他吗？……这么做，你的心里会舒服吗?"

"'复仇是什么用也没有'……这是拉威兹告诉我的。我会怎么做，还是要等黑色魔物出现在我眼前时，我才会知道我要做什么？不会做什么？……我现在真的不晓得。我只想明白……他到底是什么"

"这样……好吧！换我来告诉你吧！你知道什么是龙骑士的力量来源吗？好战并不是人类的本性。所以人是只有在自己发狂的情况下，才会走向战争。这点……和复仇是同样的喔!"罗丝从胸口取出龙骑士灵魂说："这就是增进狂气的道具。这股狂气，就是龙之骑士……龙骑士的力量来源。不知何时，也许在某个时机下，当狂气无法控制时，以你微弱的精神力，忍受得了吗?"

对于这个问题，达特默然难以回答。

"……抱歉！说了一些无聊的话!"

"……不会的！等洛伊德的事情结束后，再开始寻找黑色魔物吧！等到和他对决结束之时，你就可以见到我的回答了!"达特说完话后，便走下了望台，回到操舵室。再度寄情于被落日所染红的海面。

一直就这样，时间也不知过了多久，突然有某人的小手蒙住了达特的双眼。

"你猜我是谁呀!?"

"是梅鲁吧!?"

"咦?你怎么会知道?"

"只有梅鲁会做这种事呀!"

"这么说……好像蛮有道理的！我看你有点闲，所以有好点子找你。要不要和我一起在这艘船上探险呢?"听到梅鲁突然而来的提议，达特愣了一下回答说："我已经到处都看过了喔……只是……你为什么会突然想探险呢?"

"事情是这样啦……因为，你不觉得罗丝真点怪?……我也不想说罗丝的坏话。只不过我总觉得……罗丝她……对我都好冷漠……"梅鲁有些沮丧地低下头来。

"探险后，心情会好点吗?"

"不愧是达特！懂我话的意思！那么梅鲁探险队就要出发罗!!"达特虽然知道梅鲁是在骗人，但不管怎样为了满足梅鲁的愿望，都只好朝罗丝那边走去。

发现罗丝在了望台上的梅鲁，悄悄地靠近到罗丝的背后。达特见状小声地劝说："别玩蒙眼喔！罗丝可开不起玩笑喔……"

"不会啦！不过，我觉得罗丝很不可思议耶……。平常虽然很冷漠，但危急时还是会给我们建议……"

"正因为有这样的罗丝在身边，我们才能够幸存到现在。"

"……对呀!"

忽然两人的对话被打断，因为从海面正前方有奇怪的不明物体逼近。

达特一行人为了确认那个不明物体，便爬上了望台朝海面远方凝视。从汹涌的波涛间，突然出现一艘残破不堪的帆船。眼看着神秘的帆船，不断朝着皇后菲利号接近……，不久两艘船便激烈地碰撞在一起。达特一行人急忙下到甲板。只是帆船因拦腰撞入皇后菲利号的腹部而停下来。随后赶到甲板上的亚鲁巴特，推测帆船的来历说："船上有徽章……看来是蜜鲁·谢索王族的船吧!"

"这艘船!搞不好是幽灵船!?"

"提督！不好啦！机械部分被撞坏了!!"在梅鲁多嘴后，提姆的报告跟着而来。

"提姆!!赶快修理好!!"遭到突来意外的皇后菲利号上是一片混稽。而最晚赶到甲板上的哈谢尔叫说："达特!!席娜不见了!!"。在此同时，从幽灵船上传出席娜的惨叫声。达特一行人面面相觑之后，便立刻跳上幽灵船。

席娜独自一人，在幽灵船甲板上遭到一群恶鬼的攻击。千钧一发之际，幽灵骑士突然现身将恶鬼击退。

"席娜!!"就在达特喊声出现的同时，幽灵骑士竟然消失无踪……

"你怎么会在这里呢!?"

"我也不晓得……当我一醒来，就在这里了……。不过，有一群骑士来救我喔！现在……也消失不见了……"

应席娜想要看船内情况的要求，达特一行人开始调查幽灵船。途中，从幽灵船长口中得知，此船曾经遭到黑色魔物的侵袭，死者迄今仍耿耿于怀。抱憾而死的幽灵骑士们，误认为达特一行人是黑色魔物，所以一再攻击过来。

"一切都该结束了！黑色魔物已经不在了。所以请各位……安息吧……"

在这悲伤的战斗中，席娜叫了一声："你……你是……"在席娜的喊声中，幽灵骑士队长停下动作。

"太好了！……您脱困逃掉了……露维亚公主"幽灵骑士队长留下这句话，便带着满意的笑容消失无踪。接着，幽灵船上所有的幽灵骑士们也都跟着一块离去。

"等、等一下!!我还有不明白的事……你们还在吗……?"

失去船员的船，为了再度朝海的某方驶去，就开始离开皇后菲利号。达特一行人带着一脸愕然的席娜，打算逃出幽灵船。

"我们走吧!!我们已经是最后了!!"

当达特确定所有人都脱困之后，打算跟在亚鲁巴特及罗丝，自行跳回皇后菲利号上。就在这个瞬间，幽灵船产生剧烈的摇动，达特被这阵摇动摇得一脚踩空……就在千钧一发之际，罗丝抓住了达特的手腕。不过，开始移动的皇后菲利号也无情地剧烈摇晃起来，罗丝最后再也顶不住，和达特一块从船上滑落海中。两人很快就被黑漆漆的大海所吞没……

◆过去

~遥远的记忆、罗丝的思念~

罗丝与达特两人飘流来到海边的洞穴中，在火光照耀之下，罗丝一直注视着达特沉睡中的脸庞。新添过柴火后，罗丝将达特的头扶到自己的双腿上，内心寻思："达特和杰克……他们二人真是好像……不光是被赤眼龙认定为龙骑士伙伴这点……应该还有其他……让我怦然心动的地方……"。

罗丝又想到从皇后菲利号上滑落的达特，即使两人的手已分开，他还是一直对自己求救。那时的状况，就像过去她与逝去的情人被拆散的瞬间，几乎是完全相同。正因为如此，为了避免旧事重演，罗丝即使是自己也会跟着摔落海中，也不肯松开紧握达特的手……

"感觉像是超越了1万1千年的时空……达特的能力及亲切感……尽管……也有缺点，只有他能够平息我的……龙骑士的狂气……杰克……当时我若是来得及赶到的话，就不会像现在这样了……"

在罗丝脑海中，1万1千年前的记忆苏醒了。

——在龙战役的最后一天，就在成为长后决战舞台的有翼人们都市中，战斗同伴的龙骑士们和巴拉基展开激烈的战斗。战斗中，同伴们一个个被冲散。其中，和有翼人的指导者梅鲁布·弗拉玛相交锋的是赤眼龙的龙骑士·杰克。在漫长战斗的最后，杰克终于击败了梅鲁布·弗拉玛……不过，杰克的身体也被梅鲁布·弗拉玛的最后攻击击中因而逐渐石化。赶到现场的罗丝，为了抓住转眼间就要石化的杰克，拼命伸长了手。不过，就在差这么一点点的情况下，杰克的身体已经整个石化，罗丝也被城市崩毁所刮起的风暴给卷走，而从杰克的身旁飞离。——

"两人看起来是一模一样。不过，达特是达特……不是杰克。对的……他不是杰克……"。罗丝在一阵自问自答后，又看着倒卧在自己腿上的达特，轻轻地抱着他的头。就这样，罗丝也渐渐的睡着……

早上——

达特和罗丝得到住在海边小村的少年帮忙，而在他家休息调养。达特感谢地说道："感谢毕特的帮忙、也要对小白说声谢

●我玩着MD、SS、DC，骂着SEGA。这是端起碗吃肉，放下筷子骂娘。儿不嫌母丑，狗不嫌家贫，世嘉是家，买了世嘉的东西，就要无条件的支持她。(山东胶州市实验高中 刘晓东) ●常记天堂日暮，世嘉不知归路。兴尽晚回头，误入索尼深处。争渡争渡，惊起拳皇无数。(山东寿光 丁凯)

谢才是……"

名叫小白的狗，这时正和达特在嬉戏……而彼得也说道："真是吓了我一跳！居然有人在那种地方。敢问……二位一块旅行，是恋人吗?"。

达特急答说："我们只是和朋友走失而已!原本是7人一块旅行的喔!"

毕特看到达特否认，而罗丝表情也有点怪异，便说："呵……别不好意思嘛!"

就在此时，突然传出毕特母亲痛苦的咳嗽声。

"伯母生病了吗?"

"嗯！必须要去邻镇的医院看病才行……"罗丝听到此话，立刻反问："邻镇?"

"就是休诺呀！还有港口，和多纳坞之间有船只往来。"

"那么……皇后菲利号也许会停在那边……"对于达特的话，罗丝点头赞同。两人再次向彼得母子道谢，立刻赶往休诺出发。途中，就在村子的出口，毕特叫住了两人。说道："我想拜托二位……带我们母子去休诺好吗？虽然路上的怪物很可怕……不过现在再不去的话，家母恐怕就来不及了!我要赶紧送家母到医院才行……"

听了毕特这么说，达特和罗丝便答应他的请求，陪着他们一起前往休诺。

◆再会

~席娜的真心、洛伊德的企图~

通过海底洞窟，来到休诺的达特一行人，在小镇入口与毕特母子道别后，便走向港口。就如达特所预料的，皇后菲利号如今正停在港内。而两人也从船员提姆那得知，原先的同伴们已到了镇上。为了尽早找到大家，二人便立刻动身前往镇上。就在刚踏出港口这地方，他们遇到了梅鲁。

梅鲁遇到二人便说："达特!罗丝!你们果然还活着!! 我一直都相信你们还活着喔!!遇到席娜了吗?还没有吧!!赶快跟我来吧!她正在旅馆等你呢!快点来吧!"达特差点就被梅鲁滔滔不绝的长串问题给打败，不过也赶紧朝旅馆方向跑去。

在旅馆中，亚鲁巴特们早已静候达特多时。就在大家的催促下，达特朝着席娜在2楼的房间走去。

一见到席娜，达特便喊到："席娜!"

听到达特的呼喊，席娜抬起头来，二话不说便投入达特怀中。

达特安慰着说道："让你担心了！你在哭吗……"

"我只是非常高兴，没有哭啦……。现在……什么也不必说……只要这样就行了……"说完话后，席娜又将脸埋入达特怀中，而达特也紧紧地抱着她。

就在此时，两人听到门外传来说话的声音（偷看人家，真是没水准!）（他们两人单独在里面，不对劲喔!?）（有我看着就行了!我要见习一下恋爱是什么!大家快回去啦！会被发现了啦!）达特和席娜对看了一眼，说了一声："真是的……"

当达特寻声打开房门后，原本贴在门上偷听的梅鲁、哈谢尔、亚鲁巴特便一股脑儿地冲入房内。

"哇!!不好意思打扰了——!!"达特突然而来的举动，弄得3人慌忙地逃出房外。看到这幅景象，席娜也忍不住地笑出声来。"你终于笑啦……"

在确定只剩2人独处后，达特再度抱着席娜的身子。与席娜动人的重逢后，达特又和同伴们再度相聚……

为了找寻梨娜斯的踪迹，一行人朝往碧赖所在的港口走去。

碧赖见到众人便说："达特!!罗丝!!你们二人果然还活着!!"

"在捉到梨娜斯之前，我可不会这么轻易就死喔!"

"我有打听到有关她的消息喔！大约从半年前，开始出现从未见过的怪物。而且这些怪物，都以狱龙岛为中心扩展出去。这个狱龙岛是一座位于桑克利斯特群岛中央，被岩石围绕的小岛……好像从海底洞窟可以到达!"

"半年前吗……"

"那不就和梨娜斯冒名顶替艾蜜鲁公主，是同时……发生吗?"。对于席娜的话，达特点头说道："我们接下来，就去狱龙岛看看吧!"

在狱龙岛上，梨娜斯将刚拿到手的月之短剑交给洛伊德。

梨娜斯说道："这就是你朝思暮想的月之短剑。你之前不是说过，人类是杀不得的，为何会突然说这种话呀?"

洛伊德说道："我们所期盼的世界，也许一定要靠流血才能够达到……。不过，死会产生泪、泪又会造成怒、当怒变为憎恨之时，就会再度引发战争。做这样愚笨之事的人，我一个人就够了!"

梨娜斯听了说道："对了！……在此之前，我听达特说过……洛伊德说过要做的事，任谁都无法阻止!就是那个家伙吧!?他好像在找你洛伊德喔!"

"这是在我预期之内!"

"嗯~、那么告诉我，你对我的预定吧……?我想要从你那儿，得到热切的褒奖喔……"。梨娜斯将手绕在洛伊德的颈上。

就在此刻，达特一行人靠着里帝艾拉村长的帮忙，打开了海底洞窟的水门，并冲了进来。达特看到和梨娜斯在一起的竟是洛伊德，讶异非常地说道："为、为什么是你洛伊德!?这一切都是你一手导演的吗!?"

洛伊德回道："我的意志是和迪亚斯圣帝一样。换句话说，这所有一切都是由神所导演的!我是烧了你的故乡、夺了你朋友的性命。而且，月之宝玉和短剑都在我的手中……。你很怨恨吧?我现在要去蜜鲁，谢索了。假如你还活着的话……不妨追来呀!"

洛伊德撂下此话给达特一行人之后，便朝后方某处降下、消失无踪。正当达特要追赶之时，梨娜斯却挡住去路："站住!别这么急着走嘛!好不容易才有的'邀约'，竟被你们搞砸了！看来你们要在这里结束一生了!!"。

梨娜斯变身为龙骑士，立即召唤出苍波龙利哥鲁向达特一行人攻击。

◆集结

~承继龙之魂的第7位龙骑士~

为洛伊德而应战的梨娜斯，在遭到达特全力一击后，便一命呜呼!

从她身体里脱离而出的苍海龙龙骑士灵魂，开始在梅鲁的头顶上发光。梅鲁本人也非常地讶异"这是……"

当龙骑士灵魂降到梅鲁的手上后，发出更灿烂的光芒。

看到这幅景象的达特便说道："这是梅鲁的龙骑士灵魂!"

"这么说……这个龙骑士灵魂，它看上我了吗……?"

达特点了点头。梅鲁欣喜若狂地喊着："那么……我也是龙骑士……?我也是龙骑士了!"。为了按奈雀跃不已的梅鲁，罗丝在一旁说道："'龙骑士灵魂会彼此寻找、龙骑士会彼此相聚。这所有一切都是龙魂所企望的……由索亚所指引的命运……'"。

"我们会这样一直聚在一起……是不是呢?"

罗丝接着梅鲁的话"这不过是传言而已。要不要追洛伊德呢?"

对于罗丝的催促，亚鲁巴特答道："很遗憾……在此之前，我们必须要和吉欧鲁王见面说清楚……我们无法取回月之短剑。"

达特一行人都赞同亚鲁巴特的提议，为了前往双城，一行人又回到皇后菲利号所停泊的休诺。

◆凯旋

~短暂的休息、爱的誓约~

因为无法取回月之短剑而回到弗雷兹的一行人，踏着沉重的脚步走向吉欧鲁所在的太阳宫殿。

吉欧鲁看到一行人便说："各位都平安归来了!我们等得好焦急呢!谢谢各位的帮忙!"

"可是……我们没有拿回月之短剑……"达特答道。

吉欧鲁说："快别这么说！各位不是已经惩治了盗贼团的恶行吗!?还击退了以伊利莎湾为巢穴的海龙吗！让迪贝洛亚民众得以恢复往日的笑容，过着平安而幸福的生活，正是各位的贡献!! 见外的客套话就到此为止啦!! 为了欢迎各位，我准备了宴席!各位尽情地享受吧!!"。

达特也对吉欧鲁欢迎众人归来的一番话表示谢意……由于宴会要等到夜晚才开，所以就近在城内休息。在这难得的自由活动时间中，同伴们也各自分散，前往自己想去的处所。所以现场最后只留下达特和席娜两人。

席娜对达特说："我…我好喜欢达特你。从小就一直这样……即使达特外出旅行，我也不改变!反而变得更加喜欢……你失踪的那几天，我每天都在想念达特你…我想……就算你把我当妹妹来看待也没关系，只要每天可以在你身边就够了……"

达特听完席娜的告白后，摇头说道："我…我…早已不把你当妹妹，我……"。席娜打断了达特的告白，微笑着说道："这要等到将来旅行结束后……再说吧!"。两人含情脉脉地面对面，互相靠在一起……

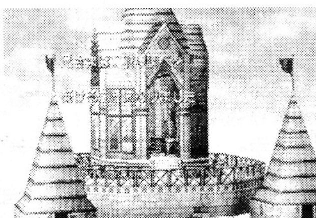
就在此时，费斯达和莉普莉雅来到，将此良辰美景硬生生地打断。莉普莉雅请达特将所有同伴召集回来，达特便心不甘、情不愿地开始寻找四散在城内各处的同伴。

在月之塔、艾蜜鲁的房间——亚鲁巴特坐在沙发上，对着艾蜜鲁含寓意深远地问："你……知道人鱼的传说吗?"

"没有……请您务必告诉我!"(待续)

数字小游戏●日本4月1日发售POOCHI(机器狗)时，东京银座博品馆前排了800人的行列，男、女、老、幼，齐上阵。POOCHI至今"入手困难"。
●收购SNK的头号柏青哥"ARUZE"，其社长"个人收入调节税"上了25亿日元，全日本排第一。世嘉大川功第9。任天堂山内溥15，软银孙正义16。





龙战士Ⅳ

PS ·厂商：嘉富康 类型：RPG 发售日：1999年4月27日

本攻略读罢方休

作者文武
责编天师

◆引子

风，弥漫过无声无息的荒漠。

云迪亚王国第一公主艾莱娜，带着对战争创伤的悲悯，在休战后的一年，去前线赛内斯塔（セネスタ）町慰问伤兵，然而却就此失踪。不想招惹佛帝国不快的东则联合不敢大规模地派出搜索队，只是由心怀焦虑的妮娜前去找寻。

离城已有三日，砂船进入了沙漠地带。熹微的晨光之下，广漠更是显得空旷迷茫。妮娜站在船头，心中装载的全然是姐姐往昔的笑貌。

一道微渺的寒光，划开苍穹，掠过头顶，消失在朦胧的前方，在妮娜双眸中遗留下深蓝的忧郁和苍白的迷惘。

“哥哥！看流星！……哥哥……姐姐同样能看见吗？”妮娜对着身后亲如兄长的刻雷轻声说。

“会的……一定会的。”

阳光如破茧而出般艰难地涌来，将广寒的世界披上一层光明的纱衣。尘烟轻动，惊扰起岩壁上的蜥蜴缓缓爬行。生命在一切地方继续，只是命运的帷幕在这金黄之中拉开悲怆的序曲……

◆第一章　觉醒的人

刻雷说服急燥而疲倦的“妹妹”，到前方的灰岩下休息片刻。砂船且行且远，风吹动沙海的脉息，动荡破开沉重的地表，突兀在大地之上。

“是龙吗？！”刻雷颇为诧异，“我听说沙漠里确实有龙。”

传说之中龙从不伤害人类，所以刻雷放任这神奇的生物自由奔腾。听着它的鼻息，感受着它扇起的沙粒，仿佛身边是一座奔跑的大山。

然而，砂龙突然朝他们冲来。惊诧莫明的刻雷尽力地避开它的追逐。虽然躲过了它的纵身一撞，但砂船却同时失去控制坠落了下来。失去了旅行工具的刻雷只得无奈地交给妮娜一把“王家之剑”，让她去南边的撒拉依（サライ）町求救。

妮娜南行途中经过一个陨石坑，不慎滑进坑内。坠毁的旅车边上响起一阵风。随之，空中升起了一些影痕，变化着，衍息着，幻化的羽翼微微起伏。这如神一般的身体就在他面前，她全然被惊愕所缚。天空给人的预示只是一瞬，随后便轻扬而去。那逐渐远去的身躯在妮娜双眼之中缓缓没入湛蓝的苍空。她愕然转过头来，却不由失声惊叫——在面前站着一个如赤子般不着衣物的男孩。

等到男孩穿上衣服，妮娜从旅车一边走来，对着这个连穿衣服都要人提醒的男孩，一连提出好几条问题。但他除了告诉妮娜自己的名字——“龙”以外，其余一概不知。他的表情是那样的木讷，一副不晓世事的样子。就像没有染上过任何斑点的白色羽毛，飞翔在人间。

妮娜见他天真无邪的样子，便将“王家之剑”送给他防身，随后带着他南行。他们穿过崖壁（かは）时，龙按妮娜的指示轻松地跳过断层，但妮娜却有些害怕了起来。一个不慎，滑了下去。龙见状不假思索，双足一点，蜻蜓点水一般在岩石上掠过将妮娜救起。

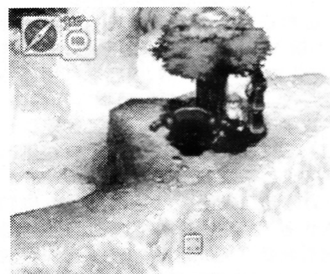
“没，没事吧？龙！没有受伤吧？真对不起……我差点忘了自己有翅膀了。不过，你还真是勇敢呢。”

勇敢的龙此刻正以头顶着地，做出一个漂亮的“V”字造型。

暮色悄临，妮娜见天色已晚，提议在岩洞中住一晚。

——空中的圆月，以静默回答着夜晚的语言，仿佛水印在同一天空下慢慢渗出——

西则大陆佛帝国，庞大而肃穆的初代皇帝墓穴躺在静谧的夜空之下。一道光柱凛然夺目地刺破夜的迷离。佛帝国初代皇帝，本已沉睡千年的佛鲁从墓穴中走出，就像被解开封印的禁咒回到人间。他让神兽昂克在墓穴守候，自己要去帝都一行。



他的足音敲动着万山俱寂的夜，两个惊觉的帝国士兵用枪指着他。但那种冰冷似铁的神情，那种凝重而微带恐怖的气势却使他们紧张害怕。

“像你们这样的人类……”佛鲁闭目冷笑，手中升起一道白光，“可以做到什么呢？”

一声惨呼震响在森林之中，奇幻的白龙顷刻便将两名士兵化为灰烬。

“明白吗？这，就是龙！龙是真理，能使你们人类诞生，也能使你们人类灭亡……。用你们的语言来说……即是神……。你们难道想背叛神？”佛鲁的脸在光亮中跳跃不定。

佛鲁在埋伏之森中遇上一个貌似侏儒的老人。其彬彬有礼的作派却让佛鲁一眼看出其内心的不善。佛鲁发出一击，那人避开。

“在我——初代皇帝复活的圣夜，

竟然带着杀气来迎接我，这算什么礼仪？”佛鲁冷然道。

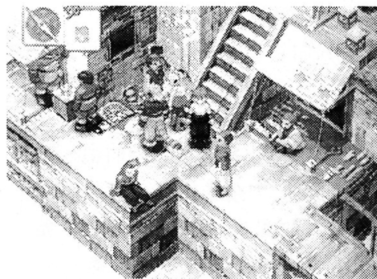
“时代……”老人口中念念有词，似在召唤着什么。“已经改变了。神皇殿下……”

魔兽卡姆自天而降，经过一场交战，神皇击倒了它，却因为几个世纪的长眠气力有些不支，老人命士兵包围佛鲁。

“难道，不准备遵守盟约了?”

“的确如此，神皇殿下。我们希望你再一次长眠……”

“愚蠢的人类……还是没有一点的长进。”佛鲁一纵跃开，落入森林深处。“我们的约定是不可能毁弃的，回去告诉你的主人。”



破空而来的火箭将草木引燃，佛鲁在火丛中逃避，一直跑到一座吊桥上，却见面前站着那侏儒。

“神皇殿下的属性是水，而且还没有恢复全部的力量，那么现在就在火焰中与我的魔物再战斗一次吧。”

“哼。”虽然有些无奈，佛鲁脸上依然刻满鄙夷。“你的名字。”

侏儒似乎显得更为恭谨，“佛帝国将星之一姚姆。”一只魔幻的巨手从他体内骤然飞出，将神皇击倒。刹那间，姚姆的脸色浮上了一层阴冷的傲慢。

“去确认一下尸体。”他对手下吩咐道。

翌日，太阳照常升起。龙随着妮娜离开岩洞，到了撒拉依町，他们在酒店柜台旁找到一秃头老汉，请他吃饱，得知出售砂船零件的商店就在这家酒店，但知道进店暗语的人却不在町中。

无奈之下离开撒拉依，在地图“?”处（崖壁附近）找到一名路人，获得切口。回酒店，便能进入地下商店了。然而商人却不出售砂船零件。

“贩卖砂船是件很危险的事……砂船本来是用作战争的，如果被帝国发现从事这种商品贩卖的话……又会发生战争了……到时就像强巴（チャンバ）和震内斯塔町那样，整座城镇被咒诅。”

就这样，RPG这个小家伙笑嘻嘻地像往常一样关起方便之门，要让妮娜他们多一番跋涉，去砂船之谷自己寻找材料。

到了砂船之谷，无数怪物蜂拥而至来进自助餐，一一打跑后找到一名鼻子比脸显得更胖的商人。花50块钱买下铲子，又因为铲子易折断（奸商法则之一：增加重复消费），只好再花50块钱雇佣狗小弟，依靠它的鼻子找到能挖出东西的地方，牺牲了三五把铲子和一堆金钱，终于找到了零件。

好了，回酒店，应该可以求商人打造砂船了吧。但是“碰”地一声，异常事态发生。

“不会那样为难吧……我只要你把看到怪物的事说出来……”帝国军官，凛厉的目光，一看便知凶恶。

“哼!我也不会说的。”在陨石坑遇上的那名商人倔强地说。

“那可不行，如果你是这种态度的话……”那人随意发出一击，商人便已倒地，“会很痛的哟”。

“干什么!”妮娜忍不住挺身上前。“为什么要做出这种事?战争都已经结束了!”

那人眼中满是揶揄和嘲笑：“真够天真的……战争远没有结束……只是一时休战而已，明白吗小妹妹……”言及此，那人目光又突然变得淬烈了起来。“你……是温迪亚的……阿啊，还真是个小妹妹。（诡异地笑）本来是要寻找‘龙’的，没想到却有更有趣的东西跳出来了……这真叫得来全不费工夫。”



那人召唤出一只铁鬼，命其捉住妮娜。利用魔法将铁鬼击倒的妮娜显得疲倦，龙挺身上前。

纵臂挥剑，被那人挡开，“王家之剑”也应声落在地上。乘那人尚未作出反应，两人迅速逃离，一直奔到山崖却险些被紧追不舍的帝国军围住。幸得那名商人突然神奇出现在两人面前，告知此路已被封锁，唯一能通往沙漠的道路是绕道去撒拉依以北的强巴町。

冷冷清清的强巴町几乎见不到行人，好不容易看到屋顶有一个欧吉桑（老爷爷）在修理一具古怪机械。龙过去询问，得知这座城镇的大部分区域都受到诅咒，一般人无法通过，唯有等诅咒失效。一群穿着奇异服装的工人，从大闸门出来。聪明的妮娜想到去问他们的工头。两人告知来意后，工头却说除等待别无他法，除非是有人愿意带路或者穿上特别的防咒服。

四处拉壮丁吧，但因为太危险，一次次被拒绝。回来求工头借防咒服吧，工头却断然拒绝。

当两人恨不得将工头的脑袋打破时，闸门处却响起了猛烈的撞击声。咚!咚!!门打开，一个机器人轰然登场。

“回，回来了，MASTER?不要吓人好吗?”

那被称作MASTER的机器人，竟然表示愿做妮娜二人的向导。工头下意识地反对，但在MASTER强烈逼视下只好同意。

三人结伴而行，一路阴风凄凄，时有异声响起。

“那是……什么?”妮娜的脸色腊黄。

“那是受诅咒而生成的魔物，非常可怕。”MASTER傻笑道。一条白骨般的怪物高高跃起，划了个优美的弧线后落于身旁，看着可口的“大餐”。

“如果危险的话就不要笑了!”妮娜的脸开始青了。

●山东吕腾飞，买电软从不翻阅，掏钱便走。而当他看过第6期后，竟将“游涯一句话”变成了“一个字”：无（被这期杂志气坏了）！吕读者说：这次我回家一看：“PS2DCD区域”…啊！…（被气晕了）。这位强烈抗议格斗天书减页的朋友建议本刊改名为“电子游戏硬件”。 ●游涯感想：捉襟见肘。（济南 张乐） ●莎木这个游戏绝对是精典。（上海中山北路2485弄 许园帆）/大师的作品使不少PS玩家开阔了视野。反对错字。

“说得对，现在不是笑的时候。那么，我们——跑吧！”

三人往出口跑去，那怪物却撞破木桥紧追不放。龙疾速奔跑，但依然被那怪物拦住，只能拼死一战。注意中毒及异常状态的回复，多用 COMBO 打倒怪物。然而它却并不消失，只是在雾中越变越大。

“怎么了？看起来也很可怜呢……被诅咒的魔物。”

“因为那是人类作出的诅咒嘛！”傻乎乎的 MASTER 说了一句一点都不傻的话。离开强巴町，妮娜向 MASTER 道谢时，他却又说了一句含义不明的话：“那是因为 MASTER 要带龙离开这里。”两人愕然。

经过了种种磨难和阻碍，妮娜终于回到了哥哥身边。妮娜很内疚自己没找到砂船零件，还牵累了两位同伴。然而更内疚的却是让妹妹孤身犯险的刻雷。

“MASTER 说，这砂船是被沙漠的龙破坏的吧。”MASTER 突然出声道。

“正是这样……不过你怎么会知道？”刻雷很诧异。

“MASTER 知道……MASTER 已经累了。”

这句话提醒了同样都觉得累的众人，就在帐蓬中休息。梦，如同无形的预言不期而至。妮娜和刻雷还有龙到了一个陌生的地方，刻雷感到艾莱娜就在不远处，而且要找到艾莱娜只有靠龙的指引。他们一直走到一座偏殿，却从门外走过两个帝国成员。

“……那么，还要多长时间才能完成？尤娜大人现在……不过，已差不多了。”两人不知在谈些什么。

为了不让他们发现，刻雷三人穿过帘幕走到花园。妮娜突然从梦中醒来。无声无息的夜晚此刻没有泄露任何一丝的命运预兆。

第二天，当妮娜提及这个梦时，没想到刻雷和龙（由 MASTER 告知）也同时做了同样的梦。

“MASTER，这究竟是……”妮娜焦急地问道。沙漠与阳光亮成了一片，满目金黄之中真相却未曾到来。

“龙眼所见的就是时间的方向……将来或许都会发生的……”MASTER 那光滑的躯壳看不出有先知的智慧。

“那就是说……”刻雷惊疑并存，“只要，带他一起走的话，就会到梦里的地方……说不定艾莱娜就在那里……”

“没错。”MASTER 话音方落，龙便醒来。刻雷决定此后一直带着龙。

他们穿过强巴町西面的克洛克之谷（クロクの谷）到了泥坝（ダム）。地面一阵震动，并伴随着某种生物的吼声。

“听到了吧？‘龙’要出来了。这条龙……在泥里一直都很温驯……但最近不知为什么……将水门破坏，害得大家去避难。如果你们确实想通过，那可就真要小心些。”

他们去找一个叫罗佩（ロペ）的人（带着救生圈）索取水门之键。打开水门控制室的房门将水门关闭。但是东面的制御装置却有了故障，在闻声前来的工作人员的指导下，由龙旋转轴轮，等到达到最高速时让妮娜按下控制钮。依约将水门之键还给负责人。泥龙的动静越来越大，一名工作人员猛然大喊道：“水门被破坏！泥溢出来了！”

浊流滚滚，泥海顷刻侵吞堤坝。龙不停地拉动控制杆，终于放下升降机，一行人得以脱出险境，而罗佩靠着救生圈在泥流中旋转而得以保命，这救生圈难道名为“世故”或“现实”？

在前往基利亚村途中，他们走到又一座悬崖，泥海在夕阳之下伏低了身躯，显得温顺和平静。

一条生物直直立起，向着明黄得几近透明的天空长啸，随后又凝视众人。

“这是……”景物的瑰丽令刻雷自失，“这是破坏泥坝的……龙吗？”

一声清脆的琴音响过，他们仰头见到一名坐在高空的游吟诗人。“在这里竟然能见到龙……你们是和龙有关吧！”

看不清歌者的脸，妮娜只能问道：“婶婶……你清楚龙的事情吗？”刻雷也问：“袭击泥坝的是这条龙吗？”

“龙是不会袭击人的。龙……只是想传达一些什么……”泥龙身体的摆动蕴含着怎样的意义和符号呢，隔离于自然之外的人类无法懂得。

“龙的事情……不是我们人类的智慧可以理解的……不过……在古老的歌谣里还留有记载……你们想听吗？”

琴韵不息，在朱阳赤波的对望中，歌声随风推摇着整个黄昏：不变的人 引导 现世，去改变这声音，去聆听 这规律……

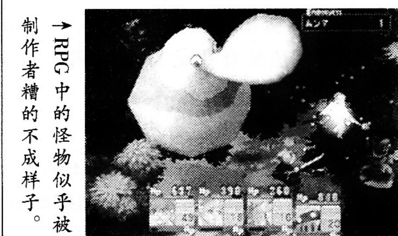
泥龙在歌声中隐退，众人一阵恍惚，不解其意。

“龙行动时，世界都会改变……而你们，就被卷入有关龙的事态中……”游吟诗人的话充满了玄机。

“我们正在赶路，没有时间去理会龙的事……不管怎样，先谢你了。”刻雷带着其他人道别后离开。

“……岂止被卷入。你们根本就和龙在一起走。”余音不息的琴弦弹响了游吟诗人的喟叹，同时，也弹响了始终默视人世天海之间的朱红落寞……

到了基利亚村。村长家的那只鹦鹉很是狡黠，直接问肯定问不出什么，骗小孩既然用糖果，骗鹦鹉就只能跟它绕舌头了，由此知道村长在西面的森林。



→RPG 中的怪物似乎被制作者糟的不成样子。

到了森林后，一村民拦住他们。据说森林中有一只凶恶的怪兽将村长捉去，希望龙等人不要去。可他们执意要去找村长，村民交给龙一只苹果，让他将苹果放在树桩上，引出怪物。不一会儿一只长鼻子怪兽便呼哧呼哧地跑来，急吼吼地吃掉苹果，然后爽快万分的跑开。跟着它到森林深处，终于见到了村长。怪兽变身成巨大的ママン向众人攻击。虽然身躯庞大威武，无奈贪吃改不了。只要将苹果扔给它，便不会受到其攻击。

●经过无数次打击，确定了国产游戏——垃圾的概念。（北京 罗嘉） ●给 KOF2000：不见不散。（甘肃玉门“除了吃饭睡觉还会玩游戏机”的于仁元）
●在生化的世界里，要时刻记住“三光”政策。（北京朝阳东大桥 李昂） ●你刊的特稿，是蹲着茅坑吃饭——还真有那么点味！（北京燕山 马文韬）

打倒怪物后，村长将众人请到家中谈话。获准第二天使用这条通路。

不知睡了多久，佛鲁睁开双眼。耳畔是一派空山寂寂，鸟语瞑瞑。佛鲁发现自己在一小屋之中。出门后发现一位孤独的大汉正在劈木头，原来佛鲁被打下山崖后被这叫巴巴迪尔的大汉所救。佛鲁不顾劝告想离开这里，却因为身受重伤而倒地。巴巴迪尔将他再次送回小屋。

“不要勉强了……你被烧伤成这样，不死就是奇迹……好好休息吧……反正没有急迫的理由要马上离开……”

“佛鲁……是我的名字。”佛鲁下意识地说道。

“哦……佛鲁……与初代皇帝的名字一样。”巴巴迪尔异常惊讶。

妮娜等人前往通道，却在村长诡异的笑容中掉下陷阱。无奈前行，从一口井爬出，却惊讶地发现已到了赛内斯塔町。

到一家孤儿院打听情报，得知艾莱娜曾来过。离开时看见一名修女为捉回一个孤儿而烦恼。在拐角处拦载跑得比兔子还快的孤儿，把他带回到孤儿院。从修女口中得知只有这被捉回的孤儿奇诺才知道艾莱娜的行踪。但他要玩一次捉迷藏才肯说。一阵唿



哨，孩子们立刻涌出门外。妮娜四处寻找，然而奇诺却躲到了地下室中。修女知道后不由失声，原来那地下室被诅咒，魔物肆虐，根本不让进人。他们匆忙赶往，在最深处找到奇诺。从奇诺口中得知艾莱娜要离开此町时被人拦截。据修女回忆，其中一人是名叫玛洛克的商人。

众人根据奇诺所说的特征，找到了玛洛克的家，但门口有一超兄贵拦截，并提出要和众人较量一番。打倒这个名叫刚的肌肉男后旁边传出掌声，却是玛洛克回来。他将众人引入房中，告知艾莱娜被“古怪”的人用砂船带走，而他只是受帝国所托而把艾莱娜公主带到西则大陆。

“什么！为什么要让艾莱娜到有敌人的地方?”激动的刻雷拎起玛洛克，片刻后才愤愤地把他放下。

“你……是想找我协助寻回公主吧？那我们何不好好商讨一下……”玛洛克眼中闪起奸商的目光，“在这之前，你们要帮我做……”

于是众人分头工作，妮娜留下来服侍玛洛克，其余人根据玛洛克的吩咐去捉“贼”，清理码头仓库，搬运货物，直到玛洛克满意。他同意让龙等人乘坐他的砂船去西则大陆，而且让他们享受 VIP 席。

“这，这个混蛋！”刻雷愤怒地擂着板壁。原来所谓的 VIP 席，却是一个又黑又闷的木箱。

佛鲁渐渐康复，准备离开小屋。

“佛鲁……虽然我不想听你的理由……你的伤势……又要开始战斗吗?”佛鲁摇头没有回答。“长时期的战争……我明白你的感受……”巴巴迪尔说。

“你曾加入过军队吗?”佛鲁诧异地问道。

“是……那是很久以前的事了……总是觉得太无聊，所以不肯再当……或许初代皇帝开始的战争有它的意义，但是延续到现在……是什么理由就不知道了。”巴巴迪尔脸上刻满了沧桑。

“不知道……有停止的必要吗？”佛鲁自言自语中泄露了他的惘然。“不，没什么……就这样……”

离开小屋后，却在山脚遇上姚姆。由于伤势已愈，变身为龙的佛鲁轻易战胜姚姆召唤出的魔物。

“不愧是神皇殿下……力量还未完全回复已经这么强！”

“哼，说什么我的力量还未达到完满……想亲手杀神，你认为这是可能的吗？”

“但是，现在要打倒的神皇，只是魔神的一半。佛鲁殿下的另一半，如果只是一个生存于世间的婴儿的话，杀掉他岂非很容易?”

“那么……”佛鲁闭目道，“你们是要在我遇上自己的另一半之前……不让我到帝都去?!”

话声刚落，佛鲁变身为龙飞走。然而在姚姆召唤出的魔物拼命追赶下，终于受到一击，坠落在一处丛林里。

砂船到了另一个码头，众人从“VIP 席”中爬出，发现到了哈丝比特町（ハシビトの町），打听到位于高处的大帝桥是连接东则和西则大陆的唯一通路。一路向上，到达桥的顶部，雷电轰鸣，电光骤然劈亮长空，在桥的尽头出现了一个异度空间。众人正想进入时，在撒拉尔町遇上的帝国军人拉索却赶来拦截，并召唤出攻铁鬼。利用 COMBO 打倒攻铁鬼后，四人跳入那空间。拉索看着他们消失的身影，却发觉那里有着自己一直在寻找的龙。

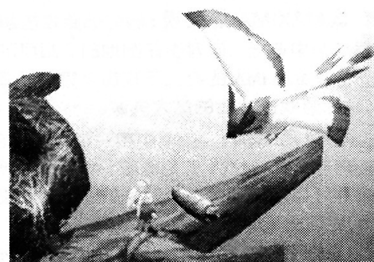
众人到达西则大陆，从水道桥通往亚斯塔娜。从水道桥出来，却发现这里是梦中曾到过的地方。沿着熟悉的路前行，到达偏殿时仍有两人在商讨着计划，如梦中一般从帘幕后通过但这一次却被那名叫尤娜的帝国军人发现。

“请让我们通过，我们是来找人的。”妮娜非常焦急，“是我的姐姐……叫艾莱娜，听说来了这里……”

“艾莱娜……公主殿下吗……？她的确来过这里……是个温柔的人，探望战争中受伤的兵士，但是……”

被帝国兵包围的妮娜等人，被遣送回东则大陆。刻雷被囚于空中禁室，将要受到温迪亚王家的严厉处分。

（第一章完。下期待续）



●只要 DC，别无所求。（湖北沙市大学 朱涛/专玩 PS 和街机的人玩过维罗尼后一时激动） ●游涯感想：很幸运，我从没有被游戏玩过。（无锡 陈方冬） ●DC 诚可贵，PS2 价更高！若为银子故，二者皆可抛！（天津红桥区王宇东） ●我爱任天堂我怕谁！？打得就是索尼！（N64 机主，亦有 FC、SFC、GB 全系列、VB，准备买 DC、海豚、GBA，苏州象牙新村 于叶舟）/天语：好话！你是玩家你最牛！记住这句话。别人都是瞎鬼，你自己才是真的，努力坚持！

秘技 偏方

PS2 铁拳 TT FP＝9

收藏角色格斗英姿：看过 14 个角色结局后将出现最后的隐藏模式"GALLERY"，此模式出现后便可捕捉自己喜欢的画面并存于记忆卡中。注意，能够捕捉的模式没有 TIME ATTACK 和 BOWL 这两个模式，捕捉后的画面可于 GALLERY 模式中欣赏（或清除），每张 8M 卡最多可存 12 张。

方法如下：先在喜欢的画面暂停（格斗中。注意若是在投技中按暂停，则会在改变后的角度下拍摄），然后从画面菜单选择 SCREEN CAPUTURE 并确认。以后只要回到标题画面选 GALLERY 模式即可欣赏。

PS KOF'99 FP＝9

拿到特殊队伍的图片：按规定使用这些队伍中的人物（不能有其他非特殊队成员）通关一次就行。

◆新明星队：真吾、K'、八神、草雉
◆帽子队：特瑞、克拉克、包、蔡
◆发型相同队．改：安迪、全勋、红丸、陈可汉
◆新师徒队：草雉、草雉 1、草雉 2、真吾
◆女王队：WHIP、八神、草雉、红丸
◆短发队：麻宫、玛丽、WHIP、KING
◆饿狼传说队：金家藩、舞、安迪、特瑞、玛丽、李香绯、东丈
◆老师队：镇元斋、金家藩、琢磨、全勋
◆龙虎艺术队：KING、坂崎良、尤莉、罗伯特、香澄、琢磨
◆搞笑队：K'、马克西、包、拉尔夫、陈可汉
◆耳环队：红丸、玛丽、KING、莉安娜
◆小孩队：椎拳崇、真吾、香绯、包

集满仔细一看，你会发现非常搞笑的哟。特别是发型相同队，相信风马为数不多的几个大牙又要笑掉了。 合肥 涂康

街 KOF'99 FP＝7

①LEONA 的一击必杀：CM 下，设法将对手逼至版边，空中 C/D＞站立 D（1HIT 时）＞耳环爆弹 2（←↓↙B/D）＞站立 D＞→B＞X 口径炮（→↘↓↙←A）＞V 字金锯（←↙↓↘→↘↓↙←C）……然后立即远离对手，在其倒地站起后，耳环爆弹会立即爆炸，若对手没有闪开炸弹，即可使其损 100％血，即使有幸闪开，也要损 90％的血。

②坂崎琢磨无赖技：与蔡宝健的无赖技类似，不过要在 CM 态下，近身→↘↓↙←C 破防立即接龙虎乱舞。

③MAXIMA 的失误：他的远距攻击超杀，要先将对手震倒，然后从空中追击，但对手在倒地时，却可以使用紧急回避受身站起，这样 MAXIMA 的第二下攻击就完全无效，反遭对手的趁势反攻，堪称游戏设计上的重大失误。

④特定结局：在 99 中用一组特定角色打败库里扎里德后，还要再与 KYO 对战，无论胜败，都会出现特定结局，需要达到一定条件才可出现。如饿狼队、超能力队，最后用舞或椎拳崇扁死 KYO，即可出现隐藏结局（结婚、救人画面）。

⑤奇分：我的 LV8 用主角队仅 932 点值，留名 MF！，另一玩友利用基板 BUG 打出 831400 分。本县"霸王花游戏厅"打出。

河南南阳市唐河县 马飞

PS 恶魔城·月下幻想曲 FP＝3

烟消云散：当主角装备黑暗盾（**ダークシールド**）时，再使用亡灵剑（**レムリアンード**）或法杖（**シールドロッド**）激发盾能力（同时按□＋○），黑暗盾的能力为亚空门巨石的魔法。当使出此技屏幕变暗且主角身体闪红光时，按 R1 变身为蝙蝠，这时会发现主角消失不见了，敌人攻击不到主角，主角也动不了，但使魔还能动，还能看状态。如果是按 R2 变身成狼的话还会出现许多奇怪的碎片慢慢向上飘！这一招相当于半死机大法，用了以后就再也不能还原了，但如果在打最终 BOSS 时使用……再召唤使魔……，可以泡杯茶慢慢欣赏了。

听人说恶魔城还有一些究极武器，但没拿到过。逆恶魔城入口处一条死狼怎么打也有一个？物品出不来，残念。 合肥 涂康

PS 合金装备完整版 FP＝7

巧取 PAL 卡：去年 12 期杂志说 PAL 卡被老鼠吞掉后取得的方法。但如果在难度在 HARD 以上没有雷达，则地雷探知仪也无用。这里有一个更简单的办法：老鼠有上下两个出口（俯视地图），先到下面一个出口走几步，将老鼠赶至另一出口，走到左边拐角处（正对另一出口），趴下用 PSG－1 狙击枪，将洞口那只呆鼠一枪搞定，PAL 卡就出现了。只要枪法好，全过程 30 秒左右，如果打不准，老鼠就跑了，只有再来。 成都电子科大 MZF

PS 超时空之钥 FP＝0

很离谱的作法：前提是一台 PC，将本作 PS 碟放入光驱，找到 ROM．BIN 文件，将其复制到硬盘上，改名为 SF32009．078 或 32009．078（自己习惯，与当年号码一样），用超任模拟器读之就可以玩 SFC 版的 CHRONO TRIGGER 了。SQUARE 是否在 PS 上用了超任模拟器的技术？因为用金手指看文件时，这个文件年代老得出众又正好与 SFC 版 CT 大小一样，才在同学的 PC 上发现的。 MZF

GB 金．银 FP＝3

如何得到石头，来进化某些妖怪：用对打线将传妖怪至前作，不能完全解决其进化问题。金．银中，在关东地区（即前作主角旅行的大陆）到 25 号路尽头，**マサキ**的家，没见到他，他那寂寞的爷爷却想看妖怪，并答应有厚礼相送。这"厚礼"就是你得不到的石头。NO．1 舌头很长的**ベロリンカ**，在 44 号道路。去吧！结果竟得到一颗破石头。但别泄气，2 号杂草型妖怪，在**ウバメのもり**或 5、6、24、25 号道路都有分布，但银的出现率低些。老爷爷看过后，给你叶之石（**リーマのいし**）。3 号妖怪乃海中那个身体中间有红宝石的，动画片中小霞使用的妖怪就是它：**ヒトテマン**，用钓竿对着水域垂钓，在 40 号道路容易见到（建议用**いいつりざす**），可得到水之石（**みずのいし**）。NO4，在金和银中的要求可就不一样了，金要看**ガーテイ**，去 7、36、27 号道路即可；银则是**ロコン**，栖息地和金的**ガーテイ**是一样的，打点行装出发，结果火之石（**ほのずのいし**）入手。

只剩下雷之石了。5 号超人气妖怪进化前的形态？为了雷之石，应先到 2 号道路的绿森林，找到两只性别不同的皮卡丘，然后分别给 34 号道路的老爷爷、奶奶饲养。再过去看时老爷爷站在院子里就 OK 了，确定队中的妖怪数小于 6，与他对话可得蛋。走呀走，等蛋孵化后就差不多了，终得**かみをりのいし**。

广西玉林 吴为霖＆Thor

PS GROWLANCER FP = 5

观看片头动画：(如此好 GAME 为何不多讲？RPG 版梦模。)本作要从标题自动到片头需半天，其实只要按 X 或 L2 键就能看了，依次是片头 1 > 人物介绍 > 片头 2。如此循环。

给自己的饭店找厨师：有了自己的领地后建了饭店却没厨师，在王都的宾馆里就有一个人可以雇为厨师，但要回答五个关于料理的问题，依次为：否、是、否、否、否。玩家不必再试。 MFZ

街 三国战记(第三代) FP = 4

选许诸法：在选人画面 BBB 左 CCC 上 DDD 右 BCD 右 DCB。

高手加分法：三代的升级和加分主要靠连打。赵云，A.A.A(第四招没使出，不让敌人倒地) > →→A(向前冲，刺敌人一下，速度要快，距离要短) > A.A.A.A > →A > A.A，这样一般的小敌和豹都能打出十几连招。刚开始打一个升一级，十几下就有 70 多万，但这种技难度较高，新手不容易成功。本人记录 5000 多万。其他有些人和赵云一样，主要是开始的 A.A.A→→A。 浙江瑞安 方志钢

MD 神神の遗产 FP = 7

强力隐藏人物：乃本人研究出来，并未在从前的秘技里看到过。好像在第二或第三章中，有个地方是个魔法学院，第一层有许多书柜，学院里有个机器会把主角变成鸡，也会叫到一个人马伙伴。有滑楼梯，在第一层，有一个武器人装甲，调查它会发现一个蛋，可拿去买(很值钱，但千万不要卖)。剧情发展，经过二次或三次打战后，会来到一个地方，里面有一辆很长的马车，在这地方的左下角有个羊棚，到这个地方上的道具屋(好像是道具屋，不在马车里，是马车下方的房子)，如有上述的蛋，请和里面的一个人谈话，他会帮助孵化蛋，出来一个白色魔法生物，防御力奇高，敌人一次只能打掉它 1HP，可修得多种魔法，是个厉害角色。

SS 武装鹫狮 II FP = 7

玩游戏必用秘技：玩了两年这游戏，我必用可选择机型和无光标这两条秘技，虽说难度不变，但理论上讲还是使用了秘技。这次我冒天下之大不违(韪)写的信，望全国玩家批评。我的武 II 代号 C.C，掌握了类似僚机那样的“一击必杀”，能 GUN 打直升机，命中率 15%左右。曾用 GUN 击落第六关五翼直升机一架(轰了将近 10 炮)。本人拥有高战斗力，擅长移动战，十分爱用 HIGH - MACS 和直升机，自称高机动狂。第 8 关曾 6 次完胜，两次用重型，两次用四脚，一次用 HM II，一次用 HM，只有两次被系统承认。生存模式下护卫 C - 17 用 HM 破 115 机；护 CH - 53，用二重反转破 90 机；护搬运车辆，二重反转破 69 机。 南宁 GUN MAN

PS 封神演义 FP = 6

KO 仙人妙法：玩过这款游戏的玩家可能会为仙人手里的好宝物得不到而遗憾。现在有个办法：在得到火龙镖和学会乾坤术中的隆起后，打仙人时第一回合移到有土的地方使用隆起(前提是必须在仙人打不到你的情况下，因为仙人一般速度很高，攻击力也很强，三下便可结果你)之后，连续使用三次隆起，仙人便打不着你了，然后慢慢用火龙镖将仙人 KO。 洛阳 冯坤成

DC 莎木 FP = 4

被传授武功时不要总让凉选择 YES：这其实算不得什么秘技，但在这款自由度极高的游戏中玩家往往只进行了单线剧情。举例来说，最后关头 TOM 离开日本之前欲教给凉的那招→→AA，但你偏不让凉选择 YES，则凉会没好气的应付 TOM 一句扭头便走，TOM 当然非常失望。但 TOM 并不甘心，他还会详细解释这招的好处并非让凉学不可，在第二次选择机会中我们仍不让凉学，则 TOM 失望已极。这样一来后面的“伤离别”才更有看头。

PS 屠龙战记 FP = 8

巧打最终 BOSS：该邪龙有两种形态。第一：它在空中飞时处于无敌态，只在落地瞬间牌无防御状态，但有一种方法打它非常容易。主动与它靠近，它会用头攻击你，但只要按原路往回跑便可轻松躲避。此时，它便处于无防御态，用 XR1 攻击非常见效，反复几次，轻松干掉。第二：只需站在它身体下面的阴影处，待它飞起落下时攻击它的头部。不必担心被那只大笨龙压着。当它倒下之后身下已不是安全之地，要抓住它飞起落下时的空隙攻击其头部。——风马兄，这是本人第一次给你写信，心中有些紧张。在贵刊中除龙哥外你是我最喜欢的小编(别误会，我是男的)。自从 99 年往后你的话越来越少了，再也看不到以前活泼开朗的你了。99 年第 12 期秘技天地改版后，竟然看不到主持人风马的字样，心中不由得为这一酸。我总是再(在)想，是不是与众小编发生了矛盾，怎么能让我们的风马兄一言不发！难道风马已变成了一个“封马”！？希望能够看到活泼开朗的风马。 吉林榆树 张显光

街 DDR 2ND FP = 8

隐藏模式的出现方法：前提是老板把设定中所有项的 OFF 开为 ON：加入能双打的币数，不忙按 START 键，请同时按机台上 1P 和 2P 的左右键，这时自动出现隐藏模式。其中有三个选项，第一个为 COUPLE 模式，即通常双打模式；第二个 V.S.模式，1P 和 2P 的箭头会完全相同，跳完后比积分；第三个为 DOUBLE 模式，即一个人踩八个踏板的模式。

选定难度后再换难度及 RIGHT 模式的出现：在跳完第一首歌后的选碟画面时，同时按机台上的三个键，即左、START、右，就会在左下角(1P)/右下角(2P)出现一个小方框，这时就可在小方框中把 BASIC 换为 ANOTHER 或 MANIAC。如这时多点几下右键，就会出现箭头方向与原版完全不同的 RIGHT 模式。(有些像一代的 MIRROR 模式) 重庆“綦江人氏”李智

作者自述：我本是一个地道的格斗迷，从无数次失败中成长起来的格斗者，已是本地属一属二的高手了。但它的出现，改变了我的命运，使我放弃了我的格斗生崖(涯)。……以后的两个星期里，我每天跳 4 颗币，这时第四期电软如期而至……现在那篇文章对我来说已毫无意义。本县现有 14 台 DDR，PARANOIA180 的高手近 2 亿分，190 能转圈……很接近日本了。

PS TR IV 金手指 FP = 8

很荣幸地在上一期“龙哥热线包回答”看到本作“跳关”和“品无限”的秘技回答，但我认为应同时按下 LR 四键和上(或下)键，然后按下三角键退出物品栏即可。精确面对北方时，可面北找一个台子爬上去即成，或利用指北针慢慢调整身体方位。

①生命无限：801C8DAE 0400 ②氧气不减：800AC30E 0708

③全武器/无限弹药：B00E0002 00000000 800AC43C FFFF

B0070001 00000000 300AC414 0009

另：4 代共 70 个秘密地点(在学习模式一关中找到八个金颅骨为八个秘密地点，正关中为六十二个)，如果全部找齐，有可能在通关后出现隐藏关。

甘肃张掖人称“盗墓专家小组之识途老羊”的 强勇

PS 铁拳 3 FP = 8

风间仁 24 连：这是在练习模式下的技巧，且仅对熊猫、狗熊、GUN 杰克、TRUE OGER 有效。其 24 连大概为“固有十连技中的九连 + 固有十一连技 + 白鹭游舞。

仁在左边时，→→RP.LP.RP.RP.LK.RK.RK.LK.RP(对手捂肚)，←RP.RK.RK.RK.RK.RP.LP + RK.RP.LK + RK(对手浮空)，落下时 LP + RK.RP.RK。

帅呆了，酷毙了，够爽！声明：此连技仅供铁拳高手参考。

石家庄 孟杰/龙哥：西门子，德国造。牛！真是太助听了。你打了五年的铁拳，不知道拳头变硬否？记住要与人斗。TTT 不给 PS。

GB 金.银 FP=?

151/251 捉法：龙哥好！我从小就是〈电软〉的忠实读者，很早就想给你们写信，现在上网了。终于可以高谈阔论了。151 有两种捉法，对于一个 POCKEMON 高手，太简单了。1：凑齐 6 只稀有怪兽(即闪光怪兽)到 31road 便可见到。2：凑齐 001 - 150 151 - 250 和 27 只 No 201，取得所有道具后，与博士对话便会得到无限道具(它可使任意道具变成无限)后，到任意一个山洞走几步。便会出现一个感叹号，便可捕捉。·251：条件同上 2。捉住 151 后。用 NO246 和 NO132 生蛋便可。最后关于 237：236 攻击力大于防御力 LV20 进化为 238。反之为 239。一样时为 237。忘了告诉龙哥，THIS E - mail is my mother' s 。(真可怜)不过我一定永远支持电软。

福建三明市 李孟翔

PS V - RALLY2 FP=4

酷你的车：在输入车手姓名时，输入 LDN，这样即可让所有车子出力两倍。若输入 BLACK，更可让所有的 WRC 车都变成黑色，看上去相当帅气。

PS 大航海 4 FP=9

提高单挑命中率：在双方均使用剑的情况下，当二人剑接触的瞬间按○，70%以上机率是对手吃剑。我常在所有参数低于对手，LV 低于对手 32 级的情况下，了结了对手。此法关键是把握时机。不过，如果对手使刀，我可没找出规律，至今未胜一场，但使刀的敌人并不多。

提升友好度：当某海域有两个以上商会时，对其中一个宣战，对另一个实施共同，一旦成功，那么一个商会友好成为 0，另一个则成为 100，较之亲善文书省时省力省铁。

关于湖北荆门玩友"寄生 2"的"B 盘小秘密"更正：他所写的并非通用。不信可去另一家店再试一试另一 D 碟寄生 2。另举一例：我借朋友 FF8，无论从 A、B、C 进入 NEW GAME 都 OK，且开头 CG 绝不同。只要换 C 盘，差不多可读出 A、B、C 大部分资料。后来，我另买了一套 FF8，再如此，它却提示"请换盘"！结论：不同 D 碟，不同水平。

山东莱州 胡世峰

PS FF 战略版(英) FP=2

秘狩好处：装备秘狩(SECTET HURT)后打倒怪物(只能用攻击系指令打倒)，可在 FUR SHOP 半价买到制成品。如果怪物越厉害，体积越大，越有可能买到稀有装备，甚至是"5G 超贵宝物"。(贵重宝物只值 5G，如圣剑，圣灵药……)

隐藏的通用职业：当见习士、物品士 LV8，召唤士、风沙士、活术士、龙骑士 LV4，即出现该职业。FF 迷一定知道摹仿士的特点。

常利用"CD PLAY 后再 STOP"来让 PS 读盘的 胡世峰

PS 三国战记(加强版) FP=9

无耻定机法：在 TIME OVER 前放出书或者一些时间比较长的法宝，就可以完成定机。成功后，TIME OVER 字样没有出现，人物的血会变空白，而且人物不死。

作者还提到了"无限定书法"，号称练成后是"天下最耻的贪分法"，吓得编者没敢登，怕机厅 BOSS 来炸编辑部。BUG 太多。

PS 乔乔奇妙冒险 FP=3

宠物店(鸟)的隐藏超杀：本作瞬狱杀极为泛滥，连这蠢鸟也会，这卡普空(不，是嘉富康)真是……方法同为轻轻前中重，则宠物店就会像豪鬼一样"飞过去"，把对手捉起来抛在空中，然后像 3D 游戏里的飞机似的用冰一阵狂射。华而不实。

贺尔贺斯、波因哥的隐藏超杀：漫画中的"插鼻孔"是投技：近身一圈(可简)+两攻，成功即有卡车冲击(感觉上挺像 RB2 背景中的那个)。

想用白金之星定住时间来打你的大连罗剑峰

PS WE4 FP=7

黑哨：案例如下。本人有一次操纵日本对意大利，意后场断球成功，快速反击，大因扎吉晃过队长井原正己，单刀赴会，已助攻到中场的日本中后卫相马直树快速回防，无奈速度有限，因扎已突入禁区。此时，我想，既然已经追不上了，何不后铲一下做个样子？但是——不铲不知道，一铲吓一跳，大因扎莫名其妙地倒在禁区内，那个挨千刀的裁判判日本一点球，并发给相马直树全场第二张黄牌，把他罚下场。从慢镜头中看，相马的脚还有一尺才能勾到大因扎，后者纯属假摔，裁判当真"黑哨"。我借秘技一角警告 WE4 迷，碰到大因扎、齐达内和那个戴维斯时，要小心假摔。

瞬间移动：FINAL 版中南斯拉夫国门有瞬间移动的能力，但本作日本门神川口能活也有。我用日本对尼日利亚时，速度为 9 的尼前锋阿莫卡齐在禁区线附近晃过能活小角度准备起脚时，本来已经倒地的能活突然瞬间移动至门前，扑住了阿莫卡奇的射门。当时我就愣住了，还没下达发球命令，川口能活瞬间移动，跑到中场开球，直接送给尼队守门员，尼守门不加思索，又是一记大脚，但哨子这时却响了，原来阿莫卡齐还懊悔地坐在日本队的禁区内，造成他越位。这一连串动作，还没超过 4 秒，但却把旁边的发烧友看呆了，直到自己的球队被攻入一球。

广西都安县瑶族中学 石贵

PS 穿越时空 FP=9

虹の贝壳：玩这游戏时我一阵狂偷，竟偷到一枚虹の贝壳。地点在那"亡龙之岛(ANOTHER)"那个超强 BOSS 身上。若不是我已打穿了三遍，本也无这份闲心。

山东德州吴珂

在"亡者の岛(HOME)"最深处引爆器甲可得虹の贝壳，只有セルジエ变回自己的身体后才能成功，在セマネコ的状态下是无法得到的。

南京浦镇 无名氏

非死不可的セマネコ：在古龙の岩(ANOTHER)与セマネコ互换身体后会与セルジエ和キツド对决，正常情况下是毫无胜算的，但用爆机记录来打则是有可能会获胜的。获胜(仍在战斗画面中)セマネコ会缓缓走向キツド，结果却遭キツド暗算(就像之后キツド遭セルジエ暗算一样)，此战非输不可。这大概就是"善有善报"吧。

认定 2 月号电软刊登"究极龙之剑"入手法有误的南京无名氏

PS 北欧战神传 FP=4

A 级结局：①②③④⑤⑥⑦，HARD 难度。令封印值降低的方法①②③④⑤⑥⑦……不知怎么搞的，来信者竟都一字不差。反正大家都知道了，不登也罢，按本刊的攻略先玩一遍，然后自己去找红莲宝珠吧！虽然编者知道大家都是好意，但请一定要主动游戏，资料是参考用的，不可过于依赖。你主动打游戏，才能发现一些有用的东西，将它们寄过来才会被视为有效，否则……，

PS FF8 FP=1

增刊中有关太 8 的秘技，分明是在误导玩家，顿贝利王的"高价卖出物品"后，也只能以原价卖出，若组合物品再卖，那么只能亏本。此人的道具精制更是浪费时间无聊之极了。

史考尔最终武器制法：将①アダマンタイン，②龙の牙，③波动弹，这三样物品集到规定数量，即可。①用 GF 盖特瓦特尔的卡片变化能力(カード变化)将卡片デイアボロス(打败 GF 迪亚波罗斯后获得)变化后得到。②请去地狱岛打怪物。③可用 GF 的弹药精制能力精制エネルギ一结晶体(结晶体的获得方法电软去年 11 期有人提到)得到。

擅长临摹日本漫画的 朱震

ラストエリクサー：这是可使多方全员满 HP 的物件，因此非常珍贵。用 GF 的卡片变化能力将卡片バハムート(打败 GF 巴哈姆物后得到)变化，即可得到 100 个ラストエリクサー。比起增刊中的"万能药组合再组合"的方法要省时很多。

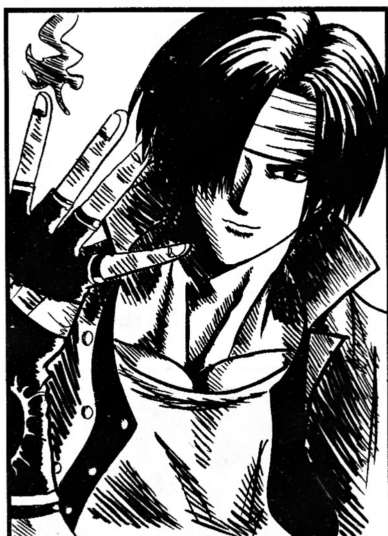
大墙画廊

又到夏天啦，知了喧嚣的鸣叫、空气躁热的气息、雨后泥土的芬芳、天空偶现的彩虹、街头蒸腾的情感、风中吹散的色彩……

S:好象要有新同事入伙了，会是怎样的呢?是个游戏高手还是文字小将，抑或和我一样是狂爱音乐、电影、游戏等流行文化的有些疯狂、有些执着、有些妄想、有些神经质，但很善良的人呢(在吹自己哦！)?

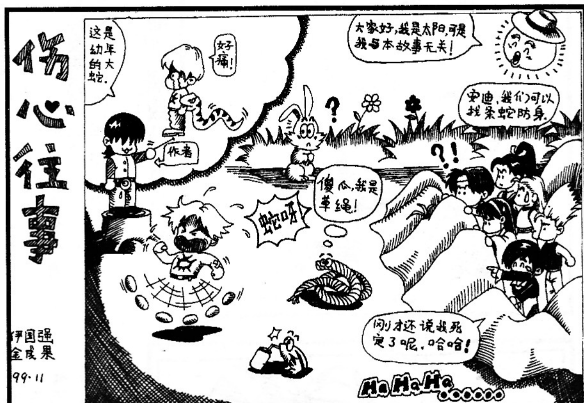
P:新人来了不就知道了吗，自己瞎猜什么啊，一看就是有些……

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



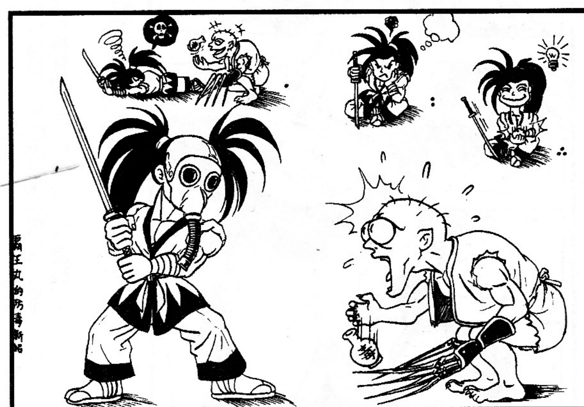
▲《草薙京》 沈阳 刘明海

▲S:自称 BUSY 的三栖人，现在仍忙碌吗?
P:不知道他在“玩火”，还以为在讨价还价(四元钱，买不买！)。
(『L·P』:★★★)



▲《伤心往事》 内蒙古牙克石 伊金

▲S:因嗜废食的大蛇真的会那么怕草绳吗?
P:幸灾乐祸的你很爱吃棒棒糖吧！
(『L·P』:★★★)



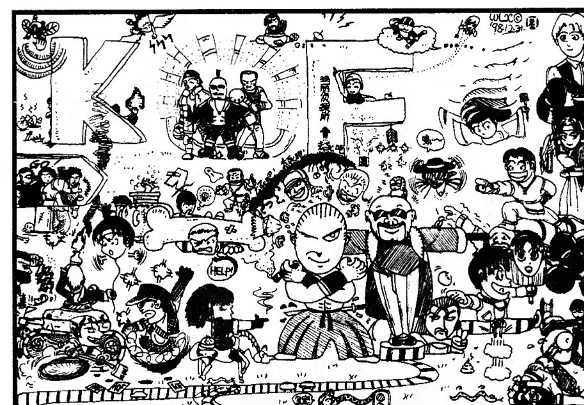
▲《霸王丸的防毒新招》 蒋志锋

▲S:武士的世界中会有防毒面具吗?
P:看到『毒吹雪』不由想到了特工黄学他的样子。
(『L·P』:★★★)



▲《铁拳——一八悲剧版》 上海 何巍

▲S:一八，好歹妻子也是最受欢迎的啊！
P:他最恨的老爸平八果然时刻和他作对，算他狠！
(『L·P』:★★★)



▲《无题》 常熟 温黎星

▲S:很有创意，只是这样真的太乱了啊！
P:这好象游乐场啊，他们够喧哗的啊！
(『L·P』:★★☆)

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内(即一本杂志大小，“还我河山”的画稿尺寸:160×112mm。)，避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开(即将杂志打开大小)；一般不要用铅笔及圆珠笔作画(廊 POWER 简称 L·P)。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW & PHOENIX 启



▶《KOF之舞》上海 葛诗美

▶S：这样拿扇子你要累死我们可爱的舞啊！
P：腿、足和整个身体的比例有些失调哦！
（『L·P』：★★★）



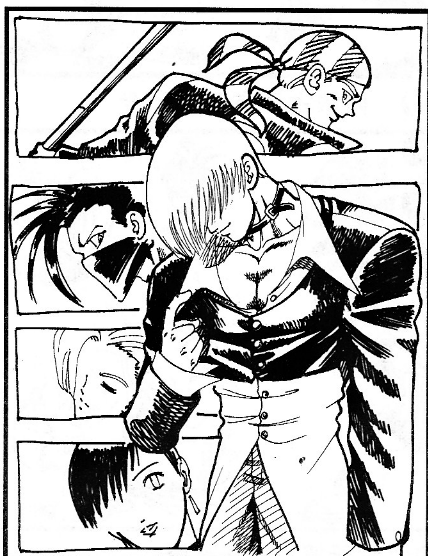
◀《97格斗之王·玛丽》陕西勉县 张健

P：夏天她就不会穿那件皮夹克了吧。
◀S：不知KOF2000能否比97在街机厅中吃币率高？
（『L·P』：★★★★）



▶《舞与安迪》北京 RED

▶S：到了美国不要忘记这边的朋友啊，祝前程似锦！
P：安迪如此忧郁和思念的样子，为了什么呢？
（『L·P』：★★★☆）



◀《告别，眼泪》北京 郑宏伟

P：八神也有如此感性的时候吗，总认为他酷得接近冷血。
◀S：他是在缅怀过去业已分开的队友吗？
（『L·P』：★★★☆）



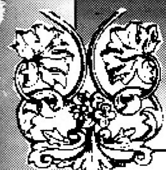
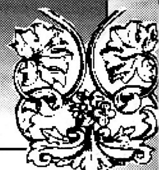
▶《霸王丸的田园之乐》福建三明 陈钡

▶S：丸哥和闲丸难道真能有田园的乐趣吗？
P：用『天霸封神斩』种地会占很大便宜吧？！
（『L·P』：★★★☆）



◀《KOF99 坂崎良－舞林高手》襄樊 野花

P：这位舞林高手举手是为了哪般呢？
◀S：他会跳得像『龙虎乱舞』那样精彩和夸张吗？
（『L·P』：★★★）

PS到底还能玩多久？

●PS到底还能玩多久？这话听起来有点像毛泽东在井岗山革命低潮时期讲的"红旗到底还能打多久？"的翻版。自从PS2发售以来，确实不少PS玩家心里充满了这种疑惑。PS2和PS互换功能是有史以来的头一遭。其实这个构想当初（大约3年前）也在世嘉DC上曾被提出讨论，后来不知为何却不了了之。与此同时，SCE却在PS2上研发此项功能，据说与世嘉的构想有关。没想到最终结果却是这项功能在PS2上大放异彩，成为PS2的卖点之一。

PS2发售以后，根据日本传媒的调查，"在PS2上玩PS游戏的感觉"如何？第一个感想就是"没什么嘛！"如果说真有所不同，那主要还是心理上的优越感，毕竟我拥有PS2。除此之外包括画质、读取速度及操纵方式并无差异。索尼大力以"买PS2可以玩PS2及PS游戏"为号召，加上DVD播放功能这一卖点，让玩家有买一送三的感觉，这样就顺理成章地接下了PS目前的市场。但……PS玩家该如何呢？是买一台PS2主机，还是永远只玩PS就可以了？这有点让PS玩家望梅止渴。但似乎还有点什么便宜，真让人弄不明白。

"如果我玩PS游戏，当然会用PS主机来玩，不大会用PS2的主机来玩，因为这样有可能会消耗PS2的激光头的寿命。"这是几位买了PS2主机玩家的意见。这意见有一定普遍性，从中可以发现，这项"互换功能"所带来的利益，似乎并不如想象和期待的那么大。由此也许可以推论，PS主机终究会和SS一样被收藏在柜子里。我们得到的只是心里的一种补偿。

这话听起来有点不对劲，但事实就是这样。真正获得益处的应该是PS2，可以玩PS2游戏，如果有闲心，也可以玩一下PS经典游戏。就象DVD主机，既可以欣赏DVD，又可兼容VCD。而PS玩家呢？所以依我的意见，PS2和PS的"互换功能"实在是名不符实。正确的说法应该是"向下兼容"，这样更接近事实。

说到底PS还能玩多久的问题，其实是一个心态问题。看一看九年前发售的超任（SFC）游戏到现在许多学生还在津津有味地玩。你从中一定会得到一些启发。玩家对PS的热忱，才是它持续风靡的最佳动力。

《次世代的魅力》VCD限量赠送

●终于放暑假了，拼杀了一个学年的学子终于可以大玩一场了。为了回报大家对《电软》的一贯支持，从7月5日至8月31日止，发行部将举办优惠售书活动；原价32元的《'99秘技宝典》（上、下册）优惠价：20元。原价17元的《秘技宝典》修订本仍为17元。原价28元的《劲爆热舞》DDR VCD光盘及近300面的彩色教材，优惠价20元。除价格优惠外，还准备了两种赠品供读者挑选。其中"次世代的魅力"VCD光盘是最新制作的，这盘VCD收录了近二十部次世代经典大作的精彩演示。由日本厂商提供，效果绝佳，不输电影大片。有机会可以和父母亲友一起观赏，让他们也亲身体验一下游戏的高科技发展和艺术表现力。（详见第40页广告）

这是杂志自创刊以来让利幅度最大的一次，最狠的一次。

《电脑游戏自助辞典》面市

●由《软件与光盘》和本刊策划编写的《电脑游戏自助辞典》已于日前面市。该书收录经典PC游戏500余部，大量秘技，中文游戏网站介绍等。现本刊接受邮购，双栖动物（TVGAME＋PCGAME）不要错过机会。

喜讯：《电软》怀孕啦！

●由本刊编辑创办的一本崭新类型的游戏图书将于九月初出版发行，大约每月一本。这本书将以游戏批评为主，包括重量级的特稿，业界走向，游戏名作改编的小说，经典游戏回顾，读者心声，游戏文化专题，新闻分析等。本书的另一个特点就是文章基本都是国内原创的，成为国内玩家（无论是资深玩家还是普通读者）发表意见，交流创作的园地。

怀胎三月，期待分娩时的痛苦和喜悦。

闯关族的家



期待值极高的《GB千年珍藏本》终于和我们见面了，不过有点令人失望。

"名作100回顾"，一些非常经典的游戏。在《绝对GB读本》中可以说是编者们安排在其中的一个精华，使GB迷、起码是我觉得那些游戏确实值得玩一玩。但在《千年本》中的出现，使人觉得是在炒冷饭。还有那些"年岁已高"的攻略，露脸的机率是不是太高了。我们需要的是新游戏的第一手资料，不要再"温故而知新"了。

但说回来，"口袋妖怪"超人气大特集和"GB游戏超新作大特辑"的确很棒。

北京　南瓜

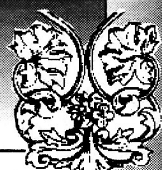
《游戏新闻眼》——该知道的知道了，不该知道的也看到了。

《电玩榜》——日本玩家胃口与咱们有些不同哦。

《游戏研究所》——如果说攻略是咖啡，它就是咖啡伴侣。

《每夜一游》——总觉得一"游"未尽，白天可以接着游吗？

《科普园地》——爱你等于爱"自

己”→(铁和主机),我改、改、改,非把PS改成PS2不可。

《格斗天书》——原来天书的文字是↑↓←→↙↘……

《秘技天地》——CPU说你最卑鄙。

《闯关族的家》——可改名为“闯关族投诉站”。

《龙哥热线》——问题比回答多。

《包打听》——“电软”最温暖的地方。

《游戏点评》——买游戏前的必备读物。

《大墙画廊》(彩)——玩家个个是绘画天才。(黑白)——断断续续的故事连载还是“还我版面”吧。(人物)——妈妈说:“你看,玩游戏的都会长得如此寒酸……”

《广告速递》——虽然你令人讨厌,但却教会我要去跟BOSS杀价,让我节约用“铁”,善哉,善哉……

福建　一读者

这段栏目评论语言简练,倒也不乏诙谐,刊登出来以供参详,或许各位会有更幽默机智的言语。

贵刊被骂得最多的是新闻和广告。我认为新闻不新是无法解决的矛盾,《电软》是刊物不是报纸,没有赶时间的必要,我建议在新闻后加些评论,毕竟玩家们的眼光还是有限,需要引导引导,比如我就是贵刊引上电玩路的。

广西　罗维

2月份那一期上有一文《由“濑贺”说起》的文章,看后感触很深。我也曾与别人探讨过为什么电视游戏业在中国发展地如此吃力呢?原因是多方面的。就我自己而言,上次把PS买回家,四邻八舍都以为它是一台VCD(看见了光盘),而当我略带自豪地告诉他们这是一台高级游戏机时,他们脸上并没有呈现出我期望的惊讶与好奇,这让我多少有些失落。

看来,中国人的娱乐还处在甩老K,唱卡拉OK上,推广次世代游戏机的任务还相当艰巨,我希望不是只有我们玩友知道PS、DC、GB、CAPCOM,SQUARE,KONAMI……我盼望着有一天成年人再也不认为游戏机是幼稚的玩具,全国的人都喜爱着它!

杭州　赵世峰

似乎说过“凡事皆有度”之类的话,玩游戏不能例外,更何况是要别人玩游戏了。娱乐活动形式多种多样,人们的爱好各有不同也是常理,千万勉强不得。考虑到电玩游戏当前所处的地位,能够偏安一隅已经实属不易了,那里还能做“推广游戏机”之类引火烧身的事情呀!当然随着我们物质和精神生活水平的逐步提高,相信电玩的处境肯定会有改观。这是水到渠成的事,急不得。

贵刊的文章爱卖关子,大喘气,早已有之。天师这次真是卖了个超级无敌Super great的大关子。第4期明明说好下期传授(1945)打法,可5月这期只是个引子,根本没说正事儿。好不容易等了30天,这回又要等30天。如果你们出的是周刊倒还可以,可这是月刊。你们知不知道一个月里会发生什么事儿?万一这一个月里的某天我被卡车撞着,被压道机压着(好像不太可能)或赶上个地震、洪水、煤气中毒什么的就不定什么样儿了!到时不论死活我都不瞑目。

天津　刘琦

天津这位读者真正是无所畏惧的唯物主义者,什么方人的话都不避讳,挺让人佩服的。但是你也大可不必为了求得一个游戏的打法,急得寻死觅活,把各种可能性几乎一网打尽了,难为你想得出来。不过你这位“唯物主义者”追求的绝对是精神对象,因而远够不上彻底,天师决定再罚你修炼30天,下期看表现再作处置。“你切不可自寻短见,我一直都在向主编争取页码呢。”(天师语)。

最近几期的“科普园地”、“特稿”两个栏目办得很好,看了这么久的杂志,越发想全面了解这个游戏世界。虽然浅薄,但觉得有趣、新鲜、长智。另外“实况足球4”的这几次解析,让不善此类的我受益非浅,球技见长。建议开设“体育游戏专栏”,作为一种健康、多变、生动、耐玩的游戏类型,以后必然是一个热点。同时开设一页彩版“新闻眼”,对一些新产品硬件用彩色图片更好。坚决支持减少格斗类游戏彩页版面,期期都是那些似曾相识的人物,日久必生厌。另外希望增加美版和PC移植作品的介绍!

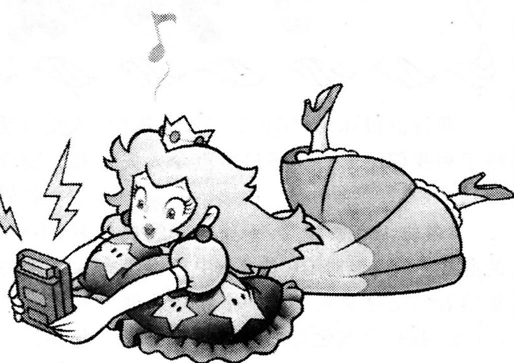
四川绵阳　潘雄

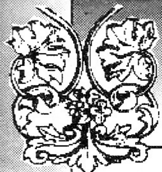
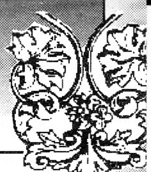
最近一期的电玩榜选票上,在“最想听到哪些主机的讯息”这一栏中赫然两个字母闯进我的眼中“PC”。不知,小编们是否想将PC游戏也列入下面发行的杂志作为新栏目,这给我的第一感觉“大事不妙”!!!

就拿《电软》的版面来说吧,电子游戏的主机已经够多的了,现在介绍这些主机与相关游戏都已经显得有些捉襟见肘,还想让PC掺和分一杯羹?是不是准备扩版了?(否则,版面如何够分配?)如果一旦扩版,这铁↑自是不用说了,玩家们怀中之物怕是要惦量惦量了。

湖北　陈昌龙

从期刊附夹的选票中丁点儿小字上都能看出“苗头”,不仅说明我们的读者颇为细心,也反映了大家对杂志关心备至,令人感动。可以说《点软》的一举一动都牵动着读者的心,小编们当加倍努力,推出更好的内容奉献读者。至于“PC”引入《电软》,乃是无踪影的事,如果按照“八卦新闻”的可信度值来评价,绝对是0%吧。另据可靠消息,杂志社下半年将有新的动作,相信到时会给大家一个惊喜。《电软》本身不会变,而是另有一册系列新书献给大家。



＊有时候,有时候,
我会相信时间太不够,
爆了“豆豆”,玩着没够,
决不在乎被老妈批斗。
可是我,有时候,
宁愿抱着手柄不放手,
等到中考结束后,
也许你会陪我打通宵格斗。
还没为你调“满豆”,
不打 PERFECT 不罢休,
然后一起分享,
才会明白,这才是格斗。
PS:仅以一曲改编后的《红豆》,献给所有’97 的 FANS,祝你们永远福快乐!

北京　小兔

我可以抱你吗,GB?
外面下着雨,犹如我心血在滴
存钱买 GB,其实算算不容易
得到你以后,管他珍惜不珍惜
玩不到两个月，显像管就出问题……
不要再吓我了 GB,我已没铁再为你修理
难道你就没理由为了我再好好地活下去?
别让老板宰我啦 GB,我已受够了这窝囊的气
只是进点水，你也不至于这么娇气
别让我痛哭流涕，死在你怀里……

成都　沈亮

强烈要求刊登 RPG 和 AVG 的小说攻略。不知从什么时候起《电软》的小说攻略没了踪影，取而代之的是简单得不能再简单的流程攻略，你们应该知道中国大部分玩家还是日盲，你们是不是让我们捧着攻略玩穿游戏，都不知道自己在玩什么?是我玩游戏，还是游戏玩我?

广西　谭志丹

第七期电玩有奖知识竞答

1、获得“第四届日本游戏大奖”(CESA)大奖的游戏是:①《人面鱼》;②《魂之力量》;③《随身玩伴》;④《最终幻想Ⅷ》

2、《放浪冒险潭》是由哪个厂商制作的:①KOEI;②SCE;③ENIX;④SQUARE。

3、CAPCOM 新近推出的 PS 版 RPG 大作是:①龙战士Ⅳ;②幻想传说;③龙骑士传说;④鬼武者。

4、SCE 最新推出一款 PS 版游戏《阿空加瓜》,“阿空加瓜”是:①城市名;②河流名;③人物名;④山峰名。

5、为什么“PS2 销售一炮冲天,SONY 股价应声落地”?①PS 主机销售亏本;②PS2 主机赔本销售;③游戏软件亏本;④PS2 面临 X－BOX 竞争。

6、《异闻录 2・罚》的主题曲演唱者是:①艾利夏・拉巴恩;②王菲;③安室奈美惠;④宇多田光。

7、按照人们以往推算的游戏机降价规律，一台新主机从发售到降价的周期是:①半年;②7 个月;③1 年;④9 个月。

8、RPG 的英文全名是:①ROLL PLAYING GAME;②ROLE PLAY GAME;③ROLE PLAYING GAME;④ROLLING PLAY GAME。

9、最早的 RPG 游戏是—，厂商是—。

10、为勇者斗恶龙系列作画的是—;为最终幻想系列作画的是—。

[注 1]部分问题的答案可从《电软 2000 增刊》中查找;第 8、9、10 题由南昌读者严俊提供,特此致谢。

[注 2]来信注明“闯关族的家有奖竞答”,将题号和正确答案写在信封背面。

竞答日期:7 月 5 日—8 月 5 日
奖品:50 元,中奖名额:50 人。
中奖名单和答案在第 9 期公布。

第 5 期《电玩知识有奖竞答》答案与获奖者名单答案:1、②;2、④;3、②;4、①




龙哥热线特别版

河北大厂县韩凯读者的信

●①我十分关心"合金装备 2"的最新开发进展和有关"武装雄狮加强版"、"鬼武"、"DINO 危机 2"、"新恶魔城 X"的最新信息。另，"皇家骑士团 3"会移植给 PS 吗？

②合金装备系列、放浪冒险谭、皇家骑士团系列、圣剑玛娜等作品的人设都极富个性，请问以上各作的从高和插画作者？

③请介绍一下 TECMO、GAME ARTS 和 QUEST 三家公司及其未来动向。另外还有几个近 2、3 年才知道的公司像 FROM、GUST、TYO、KID，也请介绍一下。

④请问 PS2 共有几种视频输入端子？分别是？PS2 的 RGB 输入端子与 PS1 一样吗？原装 S 端与非原装在图像上质量有多大差别？我家有一古旧彩电，为德国元件国内组装 PAL 制，机身后部有一端子接口(如下图)，此接口是否为 RGB？什么标准的？

下面和龙哥聊聊港台连续剧抄袭游戏音乐的话题。龙哥想知道香港人在这方面无×到什么地步吗？那就请看这两周每晚 7:40 北京 2 台"红星二锅头"剧场之《危险游戏》吧！

以前就曾多次听朋友说港台某某连续剧抄袭某某游戏的音乐、剧情，但由于本人一直不看这类节目，故眼不见心不烦，但近期两件事却让本人"开了眼界"，同时也让我了解了港人的厚度。

第一件：昨天我正写信时，忽听到生 2 爆机后出成绩单时的，我过去一看，我弟正看一港产连续剧。当时我想，也就抄一段，否则也太……谁想，这之后克蕾儿 B 中 SHERRY 母亲死后的那段哀婉的配乐、警署大厅的音乐；里昂 A 爆机后的结尾曲和多段恐怖音乐相继出现，几乎生 2 中的音乐给抄了个遍，而且还有其他游戏中的音乐，更可气的是这些音乐用得文不对题，张冠李戴。比如，像毫无情感表现的地方配上那段哀婉的音乐、两个人对着话莫名其妙地来段恐怖音乐……天师面对抄袭恶行曾愤然曰："制作者那拙劣的手段是对原作大大的玷污"。面对这部俗不可耐的连续剧本身，我只能说："一朵鲜花插在了牛粪上。"

第二件事，上月我看了一部港产由郑伊健等人主演的电影，那把人家山脊赛车 4 的片头情节整个给抄了下来。从原作山脊 4 中永濑丽子起床、出门、上高速公路，鞋根事件直至一赛车手将永濑接走全过程丝毫不差，抄袭度 100%。

像上述两件事这种大量地、明目张胆地、露骨地剽窃真是让人惊讶，更让人唾弃，从中可以看出某些香港影视界人士无×到什么进地步！？脸皮真是厚到了家。

可能有人说港人的这种恶行于我们玩家何干？又没影响我们的利益。其实不然，首先就我个人来说，出于对 CAPCOM 公司的尊敬和生 2 曾带给我的感动(我个人认为生 2 是 PS 上这三代中情感描写最充分，制作最用心的一部)就绝不能睁一只眼闭一只眼，实际上港人的这种卑劣行径既侵犯了我们广大玩家的感情，对国内广大电视观众更是一种玩弄、愚弄、糊弄！但最惨的却是他们自己，因为他们既不懂得别人的艺术，又亵渎了自己的艺术，大庭广众之下明目张胆地渎职！他们将会灰头土脸，无地自容！

我的拙见讲完了，望龙哥、无类不要见笑。(若你们有顾虑，就尽管登我的观点，我不怕)　　韩凯于 2000 年 5 月 17 日深夜

①"合金装备"系列游戏讲究临场感，与通常的战斗 ACT 正相反，它回避战斗。前作曾获得不少奖项，全球销量(SOLID + VR)也达到 550 万份。制作者追求的是"物理世界"而非"电影式的影像"，PS2 版绝不是单纯利用多边形来提升影像品质的作品，小岛秀夫(这名字真好听)的目标是"创造玩家能随时自由融入的空间"，力争用 PS2 营造出让人感受到"温度"与"气味"的假想空间。"MG2"的概念主题是"将灵魂(记忆)和生活方式传达(遗留)给后世"，该游戏目前展示的画面少、质素低，和鬼舞者一样，在故事和系统上并不能说明问题，请留意本刊今后的"每夜一游"和"游戏橱窗"的 PS2 部分。

②角色被设计出来后，即可存活于任何人的任何绘画风格，绝非人设的威力最大，可能某些大名气的"人设"并不懂游戏。游戏中的角色往往都是游戏公司里的人画的，也许极好，但并不知名。

③TECMO 于 1967 年设立，职员 801(男 528 女 273)，资本金 39 亿日元，99 年年商 94 亿日元。开发街机和家用机(对应各机种)，代表作怪物农场，死或生，苍魔灯等。FROM SOFTWARE 是个小公司，86 年设立，资本金 2100 万日元，99 年年商 14 亿日元，职员 91 名(男 83 女 8)，目前正以 PS2 为主力开发游戏，如 1/4，AC2，其代表作有核心装甲等，也出电脑游戏。KID 则是专为 SS 和 DC 推出美少女游戏的公司，而且销量都还不错。QUEST、GUST、TYO 就不太清楚了。

④事实上，PS2 除随机 AV 线外还有 3 种视频输出端子，它们是 S 线(SCPH－10060，3000 日元)、分量视频线(SCPH－10100，2500 日元)、MULTI AV 线(VMC－AVM250，3000 日元)，每种线各有特点，如 S 线属色差、高度分离，画质较 AV 来得尖锐，而分量视频则是亮度、色相、色浓皆分而离之，故画质比 S 线更干净透亮。而多重 AV 端子则显然比分量视频还要高级得多，因为它是至高无上的 RGB 线，所以在色彩还原上是最佳的。请根据电视来选择。对了，你画的那个"电视背面端子图"显示，它拥有极标准 20 针 RGB 端子，如果电视组装厂确实保留了它的功能，很高兴你将可以欣赏到极品级影像。线材最好用原装，S 线可用组装，PS1 的 RGB 线应可用到 PS2 上。

●龙哥，眼下似乎空头占了上风。大势乱弹，我们玩主机的这心态可乱得很哪！我们实在是太需要 DC 软硬件方面的信息了！(中国人民解放军 89960 部队 JACK 吕和"其他"游戏迷)

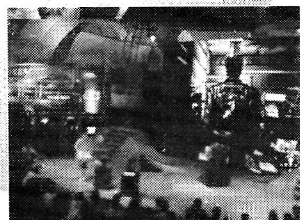
多空双方，必须斗争，不如此不足以推动变化。股市上各种消息满天飞，多半是庄家炒作给散户看的。这里先给您提供几幅图片。请仔细从图片中找寻线索以利研判。





↑E3 会场外的 SEGA.COM 大轿子。

→E3 铃木裕大师人气极度炸裂。



↑莎木在美国的成败将直接影响 DC 的前途。美国是公平的，莎木在美国的表现令人期待。

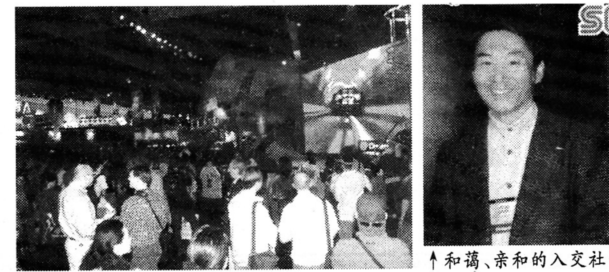


↑美版莎木 11 月 14 日发卖。展台上出现了莎木中的 COKE 自动贩卖机(前立者凉也)。大师则抽空讲解了另一作品"F355"。

E3 之际 DC 在美国即已达 270 万台份额(欧洲 110 万，日本 200 万)。SOA 总裁皮特・摩尔在 E3 上又当众宣布从 6 月 4 日起 $ 149 新价格实施从而引爆会场，外加"与 SEGA.NET 签约就送 DC"的活动，SOA 显然是想在 PS2 登场前将 DC 份额拔至 400 万台。但这必须要以强力的游戏作保障，当然也包括网络游戏。无论是硬件商还是玩家无不以游戏为第一考量。而各公司的游戏表现如何世人已经在 E3 上看得很清楚了！所以，根据 E3 实际情况我们推断，在美国莎木有重大黑马之嫌。虽说目前美国 DC 的软件销售比例，世嘉与第三方是 3:1，但据报道，美国软件商对此还是能够接受的，在 E3 上 DC 作品有 40 余款，日本世嘉制作的不到 10 款，而首次公开的 DC 新作约 30 款，其中 5 款是 SEGASPORTS 自己的，剩下的主要是 CRAVE、MIDWAY、EIDOS、INFOGRAM、ACCLAIM、THQ、ID 等。与在美国份额最高的 NITENDO 相比，DC 至不济也比 N64 的第三方多些吧？应当说，幸亏 DC 在美国有第三方。吕读者，DC 的硬件原理特点，请你参考今年第二期杂志。

在 E3 上各家都有受到瞩目的作品，如 PS2 的 T3 和花火试玩者甚众，而任天堂单凭口袋和塞尔达竟已笑傲。至于世嘉，舞拉拉、阿明哥、索尼克 2、街头 JET 小子，均火极，其嘈杂摊位见下。

OK！！世嘉也好，嘉富康也好，分社化本是"大利多"，大家切勿盲目悲观，不知所哭，更不要认为这是"垮台"。据悉，明年世嘉的赤字将可能在 50 亿日元左右。街机一部若干公司更可能转黑。



↑和蔼、亲和的入交社长

世嘉歌●欲争雄兮气盖世，时不利兮土星逝。土星逝兮可奈何？DC DC 奈若何！？(广西扶绥中学 刘达)/龙书记：写得很好嘛！任何人只要敢拼，我们就敢给他扶正帽子～！中国玩家是说话算数的。在领导(龙书记)的关怀、同志们的鼓励下，啊～，小世你要放下包袱，解放思想，轻装前进，研判大势！

●世嘉,为什么失败的总是你!(SEGA 永远的追随者,为"钢铁の战风"而买 SS 且永不后悔的江苏吴县 金枫)
●不知怎的,现在天天有 PS 玩,反而有时会渴望玩一玩以前 FC 上的游戏,它们给我游戏的感觉。(江西南昌十中 王群)
●生化危机·武装生存者:一个没有 CG 的马赛克游戏。(广西南宁三中 崔侃)

●①最近想买一台 7501 或 DC。听人说 7501 有很多机子是返修回来的或是被换掉部件的(如光头)。请问怎样才能迅速鉴别出是否是未返修又未换过部件的 PS7501? ②DC 机的代理商好像是中迅公司? 国内店家卖的机器与中迅定价一样吗? ③PS2 何时能降到 4000 元以下? ④我很喜欢游戏音乐 CD,到底哪有卖的? 有正版吗? 可否订原装日本游戏 CD? (太原 K&B)

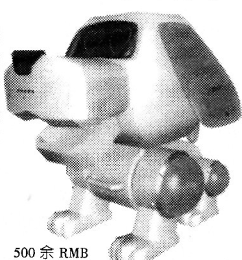
①看来,若不上一回当还很难知道了?给你一台组装或翻新光头的主机,你也未必看得出。关键是光头透镜表面要蓝的令人眼晕!光驱应全新无痕无旧渍,龙哥帮人买机子还从未失手过!?(这牛吹得真叫大,但新光头那叫一皮实)而有的朋友买了 PS 机回家一看怎么是旧的呢?总之,其中必有奥妙。多说一句,根据观察,多数商家已经公开 7501 的秘密,他们会自行向玩家说明该型主机的翻新程度,当然这种主机的价格比全新的 9 字头机器要便宜 100~200 左右。②只要是行货那就应一样。你若买 DC 我隆重推荐 360 元的"VF3+SONIC"! ③请勿"最终幻想"。④有 D 无正,见广告速递。

●龙哥,你能否简介一下世嘉等公司的机器狗?(超大量读者)

可以满足大家的要求。CSK·SEGA GROUP 的子公司"SEGA TOYS",在索尼的尖端机器狗"AIBO"走红之际,迅速发售了一款廉价版的 AIBO——并为它取名 POOCHI(波奇),以低价来平衡市场。波奇仅为 2980 日元,远远低于 AIBO100 倍,但它同样拥有感情电路,表情和动作都很丰富,喜怒哀乐随时反应在脸上。该机器宠物你抚它脑袋它耳朵就摆动,鼻子上也装有光感应器。波奇可以在感受外界信号后汪汪叫并唱歌。最新品增加了"听人话/学习/成长机能"并强化关节动作,取名 SUPER 波奇。虽然有人认为近几年的世嘉是"干嘛嘛不行",但这波奇狗却出人意料地凭借着它们那多种颜色的可爱外形以及那令人忍俊不禁的动作,迅速抢占了市场,目前的销售量已经突破了 20 万只且保持脱销状态(在日本 4 月 1 日波奇发售当日卖出了 10 万个,年内预定突破 100 万)。另外波奇还被世嘉送上了飞机去讨乘客的欢心,买了 TOSHIBA 干电池的顾客通过抽奖也可得到波奇。在美国,4 月 19 日首发 POOCHI 的当天,玩家居然大排长龙,小学生们在店外狂呼"POO——CHI——"热烈欢迎乘着狗拉雪撬来首次来到美国的波奇,仅纽约第 5 大街一家玩具店(FOA SCHWARZ)一天便卖光了 3000 个,店方为此向顾客免费发放热狗以利等待间享用。据悉,波奇狗已决定在全球范围内按国家顺序来发售(在韩国发售已经获得好评)。除了波奇之外,还有许多加公司步随 SONY 推出了 Q 版 AIBO 或机器猫、大爬虫之类的玩具,"宠物蛋"公司首当其冲,凭借着自己在玩具领域的强劲实力,一下子就推出了五、六款。还有像 TAKARA 等也是不甘示弱哦!机器宠物市场之火爆可见一斑(波奇进一步资料将酌情刊发)。



↑波奇火爆美国。

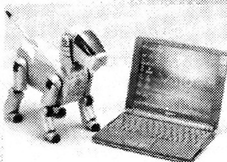


500 余 RMB

↗实物比图片眼儿。许多中国玩家都已买到(中国制造)



↙这是万岱的甲虫式电动玩具。



←AIBO 和索尼的笔记本电脑。

●龙哥。①我是一名街机仔,今年刚买了台厚机,可机壳却是绿色,螺丝也是四向而不是三向的。玩游戏时(进出房子之类)屏幕两边会闪两三次后恢复正常,请问这是卡有问题,还是机有问题?②模拟器和拷贝机到底是什么东东?③在"绝对 GB 读本"中介绍了一种可加大电容容量的可充式变压器,在何处可购得?(福建连江手持攻略却还不知怎样玩的晓晖)

①我估计你那台厚机可能是假冒的,即由国内乡镇企业生产的仿制劣货,这种厚 GB 做工非常粗糙,且易出毛病。请先确定是否原装机?万一是,那一定是卡的毛病,因为不法份子制造的盗版卡也容易出现故障。②拷贝机是指将带有版权归属的光盘或卡带或其他媒体通过很简单的办法来加以复制的机器。

●龙哥,请您老尽可能把问题回答得易懂些,因为本人是个初学者。①最近我买了一台 9002,老板说除 7501 之外 9002 的读盘能力最好。是否? ②可不可以传授从包装等等各方面来鉴别 9002 的方法? ③我家的电视是第一批深圳产的"家利",只有一个插口,玩游戏时画面正常,可一看 98 插图和出现各公司名字时颜色和图像不稳定,可看 CG 动画没有问题,何故? 是否换个大制转端子能好?(辽宁阜新市体育中学三年级祖 蔡妲)

①纯属误导。总之,他卖的机器一定是最好。其实只要是全新的主机,就没有好坏之分。怎么可能有好坏之分!?反过来再好的主机玩起盗版来也要折寿。②9002 一般都是新机,很少有被拆换的情况发生,故比较适合大陆使用。③9002 不是标准 PAL 制(SECAM 与 PAL 在原理上区别并不大),你就凑合玩吧!加了制转也没用。

■您究竟是多少个公司的董事长?

世嘉仍然在努力地进行着重组,因为他得设法摆脱赤字,但没有想到的是此举竟引起了另一间大型公司的注意。现在嘉富康也已开始这样干了。更加令人称奇的是,曾在本栏被冠以"大财阀"之名的 CSK,SEGA 集团总裁大川功,果未辜负龙哥"厚望",一举击败山内溥,其个人所得税几达 FROM SOFTWARE 的年商(笑)。大川手里的股票,较难统计(笑)。图片这个 DREAM CALL,就是继 ISAO 之后的 DC 电话公司,老先生已经预定担任董事长兼总经理了。

●我是 7000 二手。目前主要是读动画不畅。游戏方面,旧碟倒也罢了,新碟常有问题,定格。自然是由于 D 碟水平越来越差,目前尝试将主要倒过来,连一些非常不好的碟也能流畅自如。①据说 7 头和 9 字头光头物镜不好调,哪一种光头可调物镜?是否把物镜调至最贴近光碟最好。对光头有无损伤? ②能否告诉金手指的网址? ③何时国内有 D 版 DVD 动画片(日本)? ④SONY WEGA ES 系列 DRC 彩电图像达 1250 线,该电视是否具有 16:9 与 4:3 画面的转换功能? ⑤SS 电池能用几年? 我 97 年 12 月 25 日购入 SS,至今未换电池。这里赞扬一下 SS,其光头真是棒极了,划伤很严重的碟都能用,读 VCD 也很好(江苏靖江 魏宇峰)

①要加高,但调至最"贴近",却也没必要。另外,除了倒置 PS,你难道就没看到过许多人放两张碟到游戏机中,以此缩短光头与盘面的距离?②金手指没用,玩家无不欲灭之而后快。③本刊的拿手项目"广告速递"中好像有了啊? ④1250 线是扯淡。16:9 在国内不太实用。⑤SS 电池可达 3 年,换电池时应先将机内的记录备份到卡里。

●龙哥好。①你刊凭什么说 PC 上的 RPG 不好玩? 欧美 RPG 的真实程度日本人比得了吗? ②你刊总呼吁对没有自制力的未成年人应采取强制措施,可"霸王塾"上坐着多少位"街机禁玩者",你们可曾关心过?(天津市河西区教育局 高运鹏)

高老师好。①严禁用 PC 玩游戏,您我唯恐避之不及啊!鬼子本是制作美版游戏的高手,偏不做。②未成年人沉迷于游戏机特别是泡街机厅很不好。但节假日娱乐是受法律保护的,您不要干预。

哲学语言●付出一份真诚,保留一份感动,在记忆深处是最美好的回忆。至于快乐,已不重要了。(上海闸北区通阁路 李宪,自述游戏生涯感想)
●我们能有今天的幸福生活(PS2、DC……),是离不开老一辈革命者(FC、MD……)的艰苦奋斗的。(云南西双版纳州物资局 卞文东)/龙哥:对极。

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

电车 GO!2(电车 で GO!2 on NGPC)

机种 NGP 厂商 TAITO 类型 SLG 媒体 卡带

看来电车 GO 系列是要全机种制霸了。这款 NGPC 版的 GO2 应是三款手掌机版(GBC、WC、NGPC)中最好的一作，也可以说是仅次于 PS 版吧(笑)。此(另)类游戏的魅力是要细细的玩才能体会到的。虽说无非是把电车按时开到站，但真正上手就不是说说那么简单了，笔者起初不是超速就是急刹车，要么就是一条线开到底(不会停站)，简直就差脱轨了……

路线也由难度分为四挡，再加上已经不是秘密的隐藏路线(按一定要求穿版)可说是比较丰富的。画面音效方面就不用说了，较之我们熟悉的 GB 版“电车 GO2”有着明显的改进，应该说把 NGPC 的机能发挥出来了，必竟 SNK 的硬件通常都是“怪物”级的。可以说在 GBA 没出山之前，NGPC 的机能还是很到位的。此类游戏似乎不存在操作感一说，因为无非是加减挡、刹车、鸣笛，说到低就是找准时间。但要想熟练掌握，也得多练！

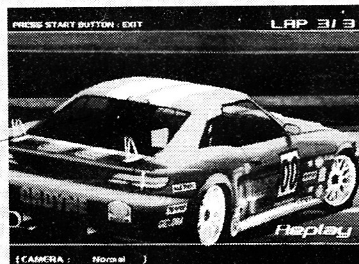
在硬件机能逐渐令人眼花缭乱的今天，反而倒是这种并不花销、甚至有些粗糙，但颇具新意(游戏性)的小游戏受到了玩家的青睐，看来游戏到头来还是给玩家“玩”的呀！这么一想，在大作如云的 1999 年，CESA 年度大奖被“随身玩伴”夺得也就不算什么“冷门”了。

——江西南昌 严峻

角　色：——	操作性：7.5
画　面：8	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：8.5
情　节：——	总评价：8
玩此游戏时间：2 小时	

山脊赛车 5(RIDGE RACER Ⅴ)

机种 PS2 厂商 NAMCO 类型 RAC 媒体 CD－ROM



终于等到她了！在购买时我是毫不犹豫的，尽管老板收了笔者 600 多元。(据说还是随机的优惠价！)

首先说明一点，想要看到完美的画面就千万不要用低档的彩电来玩，因为在我那个用了 6、7 年的彩电上，车身和建筑物的锯齿现象相当明显，而在朋友家的新彩电上画面却非常平滑。片头 CG 中即时生成的深水蓝真的是充满了魅力(原本对永濑丽子的怀念荡然无存)，令人不敢相信即时演算的画面竟能达到如此圆滑的程度，水淋淋的，让人过目不忘。

前作 R4 中，由于 PS 机能的限制，游戏对赛道的纵深感和弯道的表现都不是很好，但是凭借 PS2 的强大机能，这一点得到了完全的改善，甚至车身上的光影、建筑物玻璃上的反光等细节都表现得极为自然，可以说是目前家用机上画面最完美的 RAC 游戏。

R5 同样继承了前作的流畅感，伴随着极富节奏感的音乐，在高速的飞驰中甩尾，顺利地通过各种各样的弯道，这种感觉是难以言表的，即使单看回放镜头也让人觉得回味无穷。相信配合 PS2 的原配震动手柄游戏一定会让山脊迷再度为之疯狂。真正的“山脊”迷们赶快节衣缩食，准备再次破费吧。

——剑心

角　色：9	操作性：9
画　面：9.5	创　意：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：——	总评价：9
玩此游戏时间：30 小时左右	

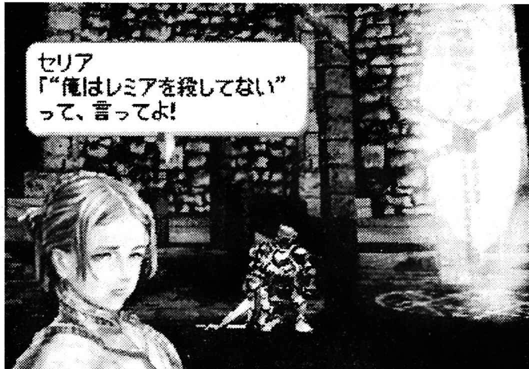
本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

金手指是否会影像游戏性

文/四川　赵鑫

说实话，金手指是一个敏感的话题。玩游戏的正道中人视其为歪门邪道，用武侠术语就是左道旁门，大有五岳剑派誓灭日月神教之势。纵观游戏机史，从SFC开始至SS和PS甚至GB，金手指始终未灭，黑格尔说过"存在的即是合理"的，所以，我们应该重新认识金手指的作用。

金手指是伴随游戏生成的，因此要结合游戏来谈论。如今电玩游戏主要分为SLG(我个人认为S·RPG也该归于此)、RPG与ACT等。我们先举S·RPG。大家首先想到的是"机器人大战"系列吧。该作最大的特点是敌人座机明显强大，不仅如此，卡多抢走的GP02比同期产的科的GP01fb强大得多。薰的EVA3号机也比初号、一号、二号强许多。虽然敌人AI不高，可动不动出来一片超强机体的敌人，也让人受不了。于是己方唯一的优势就是靠使用精神(况且有些敌人也会使用精神)。可是把有限的SP用于魂来必



→由于ENIX的RPG对角色的级别要求很高故此被许多玩家戏称为最需要金手指的游戏!

中，同时还要分一些SP用于幸运与努力去赚钱、赚经验值。因此战役后改造尤为重要，而且部分机体武器改满后又有隐藏强力武器，如超兽机神的断空钢牙剑，还拥有念动炮机体，改了就会有念动炮的地图武器，可以把阿姆罗等有NEWTYPE能力的机师能力发挥至最大。可钱的问题又来了，说实话游戏中钱一直象我们现实生活中一样不够用。如果这时有了金手指把钱一锁，想改什么就改什么，这是多么轻松愉快的事儿。不过不要用来快速升级，这样显得太无耻。其次再来说一说RPG。我想拿FF8举例不会丢史克威尔的脸吧？FF8以其新颖的作战系统和丰富的故事情节征服了广大玩友。请问国内各位玩友，你们是否都精通日文和英文，通过玩游戏是否能真正体会到游戏的内涵，是否依靠游戏中的提示而通关？恐怕只有莉诺雅的那番温柔的承诺与王菲的那首"EYES ON ME"能对部分稍微有英语水平的人产生触动，其余应是一团糟吧。大多数通关的玩友都是参照攻略，书上说东就东，书上说西就西，仿佛游戏过程只是用游戏机与光碟来检测书上的攻略是否可信。以莉诺雅和斯考尔的缠绵爱情故事为主线的FF8，对中国玩友来说，只剩下华丽的战斗场面与为数众多的召唤兽了。于是，用金手指改出召唤兽就省略了途中遇敌的战斗，这种象征性的劳动对于我们来说多它不多，少它不少。

日本厂商有一个"劣习"，游戏软件动不动就有多种结局，更有甚者要爆机几次才有所谓的完美大结局。经典之作固然值得玩多次，但要过一段时间后再来品尝才会如美酒一般醇香浓郁，玩家才会产生新鲜感，否则山珍海味也会令人倒胃口。但美好大结局任谁都想在第一次就看到，所以手头一有什么好玩的新游戏，那么当机立断，使用金手指以最快速度观赏美好大结局吧！

当然，根据辩证唯物主义观点(凑不够字数了，翻一下教科书凑点儿数)，要用一分为二的观点看待事物，金手指也不例外。我也见过一些人用金手指做出过一些不堪的事。案例一：某君酷爱PS的实况足球，无奈太菜，屡战屡败，却不找自身原因，而用金手指在电脑身上找安慰。无论是巴西神射手还是中国臭脚，都变得勇猛无比，过中场就射，十射九中。世界上最优秀的门将，如舒梅切尔等少数人只会稍作反应，其余人都呆若木鸡。这样球赛是赢了，可此君如今球技依然象中国队一样臭。案例二：某君酷爱格斗游戏，沉湎于KOF，却仍未脱离菜鸟行列。由于八神抢夺他女朋友的芳心，因此他比草雉京还恨八神(尤其是暴走的)，限于技术只好用金手指与暴走八神对决。连中八神两个MAX八稚女、n次葵花及数不胜数的暗勾手，依然打了庵PERFECT，频频回首曰："大蛇也是渣渣。"夺妻之仇是报了，技术却越来越差，如今已达逢人必败的高深境界。所以金手指的确有害人之处。金手指如同药一样，有用但切忌乱用。对游戏性产生破坏时就不用，用了反而会降低乐趣，而游戏有不如人意时，使用它能达到增补游戏性的效果。总之一句话，应该以游戏性为标准来确定是否为金手指派用场。

GAME BAR 征稿

本栏目的前半部分接受各种游戏的评论，面向任何机种，尤其欢迎GB和街机游戏的评论。不过，一定要写清游戏名称和机种等；后半部分可以对任何与游戏有关的话题发表意见，文章长度在1500～1800字为宜。以前杂志中曾经预设了一些话题供玩友讨论，在本期再预设一些。玩友们既可以选择预设的话题，也可以写自己感兴趣的话题，不必局限自己的想法。

1、使用"金手指"是否破坏了游戏的乐趣。
2、一个人玩游戏好，还是与朋友一起玩好。
3、2050年的游戏会是怎样的。

"游戏新闻眼"追加特报

可与手机连接的袖珍PS即将问世

6月18日，SCE宣布该公司将于今秋推出新型袖珍PS主机。这种袖珍PS不仅便于携带，还可以与移动电话连接，进行上网浏览和游戏下载。

(具体内容请留意本刊续报)



电子游戏软件

GAME SOFTWARE



游戏新闻眼

特报 SCOOP

七部委通告空前严厉 街机业釜底抽薪，前景黯淡

本刊讯 为了切实加强对电子游戏经营场所的监督管理，有效打击和遏制电子游戏经营场所出现的有害现象，并逐步彻底解决电子游戏经营场所问题，国务院办公厅日前转发了文化部、公安部、等七部委《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》。意见称：

2000 年 7、8、9 三个月，在全国集中开展电子游戏经营场所专项治理。专项治理工作由文化部牵头，会同国家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、工商局联合进行。

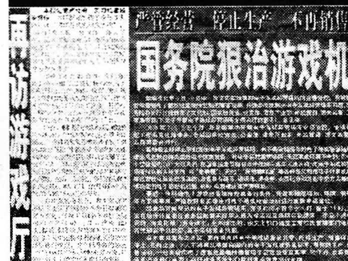
各地要立即停止审批新的电子游戏经营场所，也不得审批现有的电子游戏经营场所增添或更新任何类型的电子游戏设备。对电子游戏经营场所；无证照或证照不全的；在中小学校周边 200 米以内的；在国家法定节假日以外接纳未成年人进入的；将电子游戏经营场所转包他人经营的；以“电脑屋”、“网吧”、“网络咖啡屋”等各种名义利用电子计算机从事经营性电脑游戏活动的；设置具有退币、退钢珠、退奖券、荧屏记分和其他中奖方式等赌博功能的电子游戏机机型、机种、电路板的要严肃查处。

要进一步明确电子游戏经营场所应具备的条件，完善和提高场地、环境、管理等方面的要求，严格按照有关规定对电子游戏经营场所进行重新审核登记。

经重新审核登记的电子游戏经营场所，营业时间不得早于 8 时、晚于 24 时，并须在场所外显著位置悬挂限制未成年人进入标志以及场所名称牌匾。违反上述规定的，由文化部门责令改正；拒不改正的，由文化部门提交工商行政管理部门依照有关规定予以处罚；直至吊销营业执照。

自本意见发布之日起，面向国内的电子游戏设备及其零、附件生产、销售即行停止。任何企业、个人不得再从事面向国内的电子游戏设备及其零、附件的生产、销售活动。一经发现向电子游戏经营场所销售电子游戏设备及其零、附件的，由经贸、信息产业部门会同工商行政管理等部门依照有关规定进行处理。





再访游戏厅

严管经营 停止生产 不再销售

国务院狠治游戏机

事件 EVENT

KONAMI 落户金贸大厦 上海 KONAMI 宣告成立

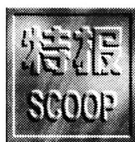
本刊讯 日本 KONAMI 正式表示 KONAMI 上海分公司将于今年 10 月正式开始工作。

上海 KONAMI 将是 KONAMI 在海外所开设的第二个分公司，前一个是美国 KONAMI。目前公司的执照申请工作已全部完成，正在开始员工的招聘工作。公司的总部将设立在目前中国最高、世界第三的摩天楼『金贸大厦』内。

公司目前的主要工作是协助日本和美国 KONAMI 的软件开发，在未来也有可能以此为基地开展对亚洲地区的业务，其中包括中国国内的软件制作及销售。不过，中国目前的盗版情况和对游戏业的政策将会对 KONAMI 在中国的发展产生阻碍。

KONAMI 上海公司的设立使得上海的游戏软件制作业达到了国内的领先水平。除了 KONAMI 之外，法国 Ubi SOFT 已于 3 年前在上海开设了中国总部，是目前国内最大、开发能力最强的游戏软件公司。此外，由日本多家软件公司合资(CAPCOM，SQUARE 等)的上海东星也小有名气。



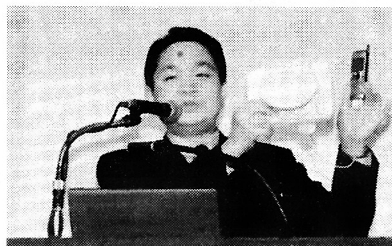


PlayStation 2000 发布会情报公开

本刊讯 6月8日，SCE在东京都的新高轮王子饭店举办了“Play Station 2000发布会”。届时，SCE公布了主机的销售情况以及今后的发展策略。SCE社长久多良木健表示，截止到5月24日，PS2的出货量已达到200万台。而令人吃惊的是，在已经购买PS2的消费者中约有30%的消费者是首次接触电视游戏的新玩家。

至于PS2在本年度的计划销量，久多良木健充满自信的许诺，PS2将在日本达到400万台，北美地区达到300万台，欧洲达到300万台，合计1000万台的惊人销售量。为了配合PS2的顺利发卖，现在已经有389款PS2游戏正在锐意制作中。另一方面，SCE还投入了巨额资金从事PS2半导体制造厂的扩建，以加强PS2的生产能力。

虽然发卖全球1000万台PS2的计划令人震惊，但是在“Play Station 2000发布会”上最为轰动的还是PS2用大容量外接硬盘和新款便携式PS——“PSone”的发布。其详细情况请读者留意下文。



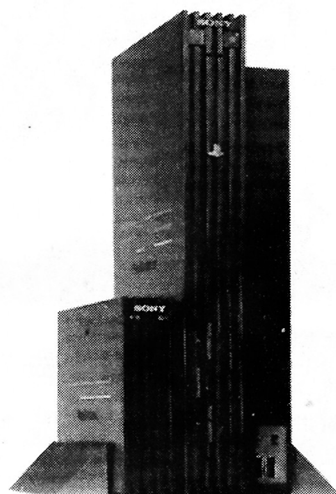
↑久多良木健称：1000万台的目标几乎就是硬件生产能力的极限。

PS2新周边大容量外接硬盘登场

在“Play Station 2000发布会”上，SCE曾公布的强力周边——外接硬盘计划终于得到了证实。PS2专用外接硬盘通过Type-Ⅲ的PC卡接口与PS2主机连接。其主要作用是：在日后CATV(有线电视线路)高速宽带的网络服务开设后，进行下载资料的存储。也就是说，借助大容量外接硬盘，SCE的e－Distribution网络服务计划终于得以实现。(e－Distribution是数据传输服务，对应项目为游戏、音乐、图象，甚至电视节目等数据资料的传送。)

除了用于存储下载资料外，还可以通过暂存CD或DVD中的数据来提高游戏时的读取速度，令画面的切换更加流畅(这就是所谓的虚拟内存技术)。而进一步，在对应多张光盘的游戏时，玩家也可以一次性的将几张CD或DVD中的内容储存在硬盘中。这样不仅加速资料读取，也省略了“换盘”的过程，令玩家得以更为专注的游戏。此外，借助PS2的i.LINK和USB等扩展端口，数码相机的图象资料、数字化广播、VHS图像等内容也可以记录在硬盘中。

那么，这款外接硬盘的容量到底有多大呢？它的价格又能不能令人接受呢？对此，久多良木健表示：我们非常希望能有更多的玩家使用这款令PS2变得更像PC机的神奇周边，SCE会将把它的售价定位在“谁都能买”的水平上。至于容量，我想嫌10GB硬盘容量太小的玩家应该不在少数，因此我们预定将这款PS2专用硬盘的容量提高到40GB或50GB！



←PS2左侧的设备就是大容量外接硬盘，它将成为PS2网络功能和100%发挥PS2机能的必备周边。

虽然预计在今冬于日本首发的PS2外接硬盘的容量和售价都未明确，但想必会是一款物美价廉的外设。

另：由于北美版PS2的LSI芯片由0.25制程进化至0.18制程，使PS2主版的体积缩小了约1/2，因此计划于10月在北美发售的美版PS2将采用内置式的专用硬盘。

新款便携主机PSone于7月7日发售

自1994年12月PS发售以来，受到了全世界玩家的爱戴。截止至今年5月底，总出货量已经超过了7300万台，成为了世界上最为普及的电视游戏机。而作为现行PS替代品的便携式主机——“PSone”就在今年的“Play Station Meeting”上公布于众。

Psone的性能与现行PS相同，发售日同“FF9”一样都是今年7月7日，售价15000日元(人民币约1200元)。这是一种外型和POCKET STATION一样充满圆滑感的便携式主机，其大小约为现行PS的1/3。此外，SCE还计划在明年春发售4英寸TFT液晶显示屏(价格未定)。届时，拥有Psone的玩家就可以在任何有电源的地方轻松的游戏。而重视便携性的久多良木健更表示：如果将来电池性能提高的话，我们还准备用电池作为Psone的工作电源。

PSone (SCPH－100型)主要规格	
价格	15000日元
外型尺寸	193mm×144mm×38mm(长/宽/高)
重量	约550克
对应格式	PS用CD－ROM、音乐CD
发售日	2000年7月7日
同捆物	震动手柄、AV线、AC变压器(各1)

另外，基于日本国内移动电话的惊人普及量，SCE将发售令Psone与移动电话相连接的专用连接线，建立规模巨大的高速网络系统，借助移动电话和宽带网络进行游戏数据的下载和记忆卡数据的线上传输，为玩家带来PSone的崭新娱乐方式。实现从家中到车内或旅行途中的移动式的数据通信娱乐。

以新形态游戏生活为目标而诞生的便携PS主机——PSone



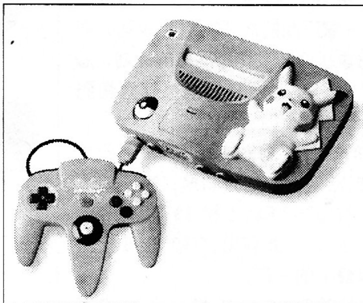
硬件 HARDWARE

低龄玩家不容忽视 GB偶像提携N64

本刊讯 5月13日，任天堂公司发表了一款在外壳上带有皮卡秋造型的新款N64主机——“皮卡秋N64”。新主机的性能、售价与现行N64主机完全相同(14000日元)，并已于今年7月21日在日本率先发售，预计今年内登陆欧美市场。

据悉，推出新款皮卡秋N64的主要目的是借助皮卡秋的可爱造型吸引低年龄层玩家的注意。为此，新款主机的外型也被设计得颇具童趣，不仅主机外壳上带有凸起的皮卡秋造型，就连电源开关(POWER)和复位(RESET)键也是用怪物捕捉球和皮卡秋的右脚做成，而且在电源接通后皮卡秋的脸颊还会发出红色的闪光，非常可爱！

任天堂表示，截止至今年3月，N64在日本国内的出货量已有530万台，海外则高达2580万台。而N64在本年度的销量目标是350万台，其中计划在日本发售50台，在欧美发售300万台。



皮卡秋领军的童趣版N64登场！

→虽然『皮卡秋N64』拥有可爱的外观，但是却不能与64DD连接。业内人事分析，不能与64DD连接的原因是64DD的对应软件太少、普及率过低，因此就连任天堂自己也对这款号称终级周边的64DD并不看好。

事件 EVENT

财务状况令人担忧 EIDOS等待大厂收购



本刊讯 以制作“盗墓者”闻名的开发商EIDOS由于经济上的困难，现在正在寻找买主。而微软、EA和Infogrames等三家厂商都对EIDOS颇感兴趣。不过上述三家公司都宣称还尚未做出最后的决定。

EIDOS是玩家相当熟悉的游戏开发商，所推出的游戏跨各机种，对各家主机都相当的支持。但是自去年开始，有关EIDOS财务状况欠佳的传闻就在业界广为流传，而EIDOS则寄希望于“盗墓者4”的销售能够扭转公司的颓势，摆脱赤字阴影。但是事与愿违，“盗墓者4”销售情况根本无法与系列前作相比，令EIDOS的财务报表更加不堪入目。

现在EIDOS正在等待上述3家大牌厂商的收购。如果EIDOS被EA购买，那么将有许多游戏不会在DC上出现；如果被作风开放的Infogrames收购，那么将对DC相当有利；而野心勃勃的微软则打算令EIDOS成为X－Box的主力软件开发商。

另据美国某财经报纸的消息称，EIDOS已经主动和EA公司接触，希望EA能够成为该公司的买主。据说EIDOS主动接触EA的原因是，另一家欧美大型开发商Infogrames同EIDOS的关系并不理想，如果EIDOS被Infogrames并购的话，现有的EIDOS高层主管都可能在并购后遭到解聘的厄运。

虽然上述几家厂商都未对收购事件作出发言，但是相信近期就会知道EIDOS到底花落谁家。

特报 SCOOP

道高一尺魔高一丈，版权较量几时休？ PS2、DC同时遭受D版强力袭击！

本刊讯 六月下旬以来，国内各大城市同时出现DC的D版盘，每张盘价格只有10元左右。许多读者来信来电询问此事。为此本刊记者走访了北京的一些商家，并与港、台的相关媒体进行了联络，证实DC的D版盘也同时间出现在台湾、香港等地，其源头还不清楚。

与此同时，PS2也无法逃脱D版的厄运。这台内置MPEG2解码的主机因为DVD的区位问题引出不少麻烦(见本刊今年第6期“特稿”)。最近港、台方面传出的可靠消息称，当地出现了一种PS2专用遥控器，只要按下一、两个键即可实现用PS2观看全球6个分区的DVD影片。较之以前用“土办法”观看“非日本2区”影碟，方便得多了。该装置价格低廉，仅100～200港币。

游戏方面，PS2的D版系统要求在特定画面(系统设置画面)放入引导盘——即PS2随机附送的UTILITY DISC(DVD驱动系统盘)。盘入仓后主机开始读取有关信息至一定程度(约10秒)，直读IC即发挥作用，强制性地命令碟片退出(盘此时还在转)，停稳后换入D碟进仓。成功后会有D版游戏之特殊画面。工作原理属于俗称的“飞盘”。

目前PS2的D碟游戏只有几部，国内还很少见。另外商家透露，“直读”这种东西亦需要发展，时下的种种IC都是加装在新版的10000型系列上，还无法加装在新款15000型PS2上。据悉，国内的PS2数量本来就很少，10000型系列目前已是奇货可居。15000型的“直读”问题能否被攻克，还是一个未知数。

DC主机采用YAMAHA的GD专利技术，意在有效防止盗版，世嘉方面也颇以GD独特的加密系统而自豪。但好景不长，现在香港方面出了一种“DREAMPASS”欧、美、日万用开机盘。该引导盘作用有二：其一是它能在日版DC上执行欧、美版原版盘；其二是它在毋需改机的情况下，可安全引导D碟。

这样的游戏目前已有二十余款且在迅速增加中，如“疯狂的士”、“漫画英雄对CAPCOM”、“灵魂能力”、“死或生2”、“死亡之屋2”、“维罗尼卡”、“VR足球”等。这些源于欧美版的银碟，制作较为粗糙，可能会影响光头寿命。

北京的一些商家反映，“DC最近走得比平常快多了”、“批发价很不稳定，目前已经上涨了二百元”。而香港和台湾也出现了同样的情况。这可能是DC的超值售价和D版出现造成的。

回想90年代初，中国大陆世嘉的MD普及率远高于全世界畅销的SFC，今后也可能会出现世嘉的DC高于如日中天的PS2的历史重演。

截稿前我们获悉如下消息：DC专用的BLEEMCAST模拟器已经被人从美国带回来，经验证可以免拆改DC直接使用PS游戏。

对以上问题有兴趣的读者，详细情况可参看本期的“龙哥热线”及“科普园地”。

事件 EVENT SNK对SEGA说不！多年合作关系成为历史

本刊讯 著名街机厂商SNK在退出北美游戏市场后，其在日本市场的动向自然就成了业界关注的焦点。有消息指出，SNK已经决定终止为Dreamcast和PS开发软件。未来的SNK将会专注于Neo Geo Pocket Color和PS2的软件开发工作。而SNK和SEGA之间多年的合作关系也将告一段落。在这种情况之下，目前SNK开发中的多款街机游戏，包括"格斗之王2000"都将不再使用SEGA的NAOMI基板。

虽然这并不是一个令人惊讶的消息，毕竟SNK目前的幕后老板和SEGA之间的关系不是很好。但据称，SNK之所以会做出这种与SEGA"绝交"的决定，其主要原因是SONY答应给予Neo Geo Pocket Color在软件方面的全力支持。而Neo Geo Pocket Color的滞销原因就是游戏软件的缺乏，因此SCE的这项提议对SNK来说确实相当具有诱惑力。

事件 EVENT 任天堂挖史克威尔墙角 "圣剑"四骨干效力任天堂

本刊讯 6月30日，一家由任天堂公司百分之百出资的软件开发公司——"Browner・Brown"在日本京都武藏野市宣告成立。本来玩家对于游戏厂商成立子公司已是司空见惯，可令人吃惊的是，"Browner・Brown"的骨干成员竟然都来自SQUARE旗下的"圣剑传说"开发小组，原SQUARE原画设定龟冈慎一就担任该公司的社长一职。据称，"Browner・Brown"的第一款游戏是对应Game Boy Advence的RPG游戏——"魔法假期"。任天堂表示，为了改善N64上RPG游戏严重短缺的现状，"Browner・Brown"公司将把主要精力投入RPG游戏的开发。

"Browner・Brown"属于任天堂旗下的子公司，任天堂享有"Browner・Brown"制作软件的代理发行权。目前，公司成员由4名原SQUARE开发人员（龟冈慎一、穴泽友树、津田幸治、井上信行）和2名任天堂员工构成，初期预定资本金2亿日元。

软件 SOFTWARE "FF9"如期发卖 预约量达135万套

本刊讯 本刊上期已经报导了SQUARE的PS大作"FF9"在一周内就达到了50万份的预约量，但是这个数字在"FF9"发售前夕又增加了近两倍，达到了135万份。尽管比"FF8"的167万套要减少许多，但是考虑到在PS2发售后PS市场已经渐渐萎缩，加之"FF9"的宣传周期比较短，因此这样的成绩已经能够令人满意。

在7月7日早上商店未正常营业前，游戏专卖店门口已是人头攒动，游戏迷们争相领取自己在店中预约的"FF9"。据统计，"FF9"的首批出货量为260万套，而这260万套软件几乎在首发阶段就销售一空，SQUARE预计将在近期追加出货20万套"FF9"。SQUARE社长铃木信心十足的对媒体表示："最终幻想9"的销量绝对可以突破300万大关。由于"FF9"的畅销，SQUARE股价也随之暴涨，并一度达到了7000日元的佳绩。

与"FF9"发卖相呼应，新型的便携式PS——PSone也在7月7月发售。看来SCE也是希望"FF9"的热买能够带动PSone的销售，但是在本刊截稿前还没有得到PSone的具体销量。

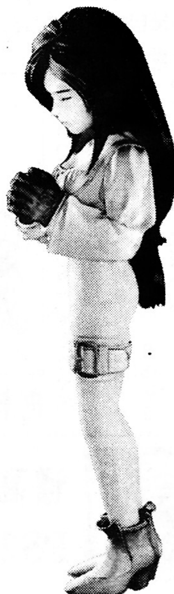
关于"FF9"的小情报汇总

★ 为了配合网络Play Online的试运行，SQUARE将不授权任何一家厂商制作"FF9"的攻略，而SQUARE自己好象也没有制作攻略本的计划，恐怕要想得到"FF9"的官方攻略情报就只有到"WWW.PlayOnline.com"上查找了。

★ "FF7"、"FF8"、"FF9"分别占据日本"周刊ファミ通"杂志期待榜首位的时间是："FF7"43回（上榜44周）；"FF8"33回（上榜33周）；"FF9"13回（上榜18周）。由此可见，"FF9"是3部作品中宣传周期最少的一作。

★ 日本可口可乐与SQUARE携手开发的有"FF9"角色登场的电视广告已于今年4月在日本上映。

★ "FF9"主题曲"生活的旋律"（Melodies of Life）由日本歌手白鸟英美子演唱，而收录英语版"生活的旋律"的"FF9"音乐CD将于8月2日发售。



事件 EVENT 新社长大川功过生日 世嘉员工竭力拍马

本刊讯 来自日本的消息称，尽管目前世嘉的状况可以用"一塌糊涂"四个字来形容，但是其讨好新老板大川功的劲头却仍然有增无减。

入交昭一郎黯然下课之后，原世嘉控股公司的总裁大川功终于占据了世嘉老大这个窥睨已久的宝座。为了庆祝他的生日和就职世嘉的社长，SEGA和CSK的员工接二连三地推出各种的大川功版本游戏。目前已知的大川功版本游戏有两个，分别是"人面鱼:大川功版"和"森巴韵律:大川功版"。前者是在CSK每年举行的创业纪念会上所发表的，在这个版本的"Seaman:禁断宠物"里，人面鱼的脸是大川功，发售量总共只有300套，而每套的售价则是高达一万日圆。"森巴韵律"（Samba De Amigo）的大川功版本则是SEGA高层特地推出的，里面的歌曲都是大川功喜欢的演歌，以便让大川能够边摇着沙球边唱歌。

世嘉和CSK的这种做法，正被大家视为笑柄在业界流传着。正值如此危机的时刻，世嘉不考虑如何开拓市场、争取更多的玩家支持，却一而再、再而三地制作这些毫无用处的软件。看来这个公司想要不被淘汰出局也难得很。

事件 EVENT "NINTENDO SPACE WORLD 2000" 将于8月25日开幕

本刊讯 一年一度的"NINTENDO SPACE WORLD"发布会将于8月25日至27日在千叶幕张的展示场新馆召开。"NINTENDO SPACE WORLD"由任天堂主办，也是任天堂非常重视的自社制品展示会。届时，不仅会有大量的软件作品出展，任天堂的各项战略计划也将在展会期间公布于众。因此相关媒体对历届"NINTENDO SPACE WORLD"也颇感兴趣，对于重大决策的报道更是乐此不疲。

据悉，本届"NINTENDO SPACE WORLD 2000"将有10至15款N64软件、35至60款GBC软件出展。至于任天堂神秘主机"海豚"和32位掌机GBA是否会在展会上露面，目前尚不得而知。

本刊将在10期杂志中刊登"NINTENDO SPACE WORLD 2000"的后续报道，请读者留意收看。

世嘉——大厦将倾，各奔东西

文/特约撰稿人　王骏生

叮！叮！叮！下课铃不停

入交昭一郎终于下课了。

这位来自本田技研的世嘉第二代领导人，虽然发出了"重整世嘉帝国"的宏愿，虽然缔造了"樱大战"在土星没落时代的神话，虽然从任天堂手中夺回了美利坚的部分江山，终于还是免不了下课了。

比他的前任中山隼雄略好一些的是，他终究保住了在世嘉的位置。副总裁的职位使他又回到了当初一心专注游戏开发的年代，也许玩家因此能看到"樱大战 3"重现往日的风采。

下课对中国人来说实在是太熟悉了。甲 A、甲 B 的教练随时准备撂家伙走人，就在我写这篇文章的时候，又听说有人被炒了鱿鱼。可见成绩不好拿老大开刀，这是古今中外通行的天理，是辩驳不得的。更何况入交的课下得也不冤：先看看主力机种的销量——DC 在日本卖了 1 年半还不足 150 万台，而这个数字 PS2 只用了 2 个月就达到了；在欧洲，到现在为止也只撒手了近 70 万台主机，还不如 SS 的普及量。美国算是成功的，也不过区区 350 万台，而且软件和硬件销售现在都有停滞状态。再看看公司收益情况：1997 财政年度世嘉首次出现赤字，而且高达 356 亿日元——好吧，可以算在中山隼雄的身上。入交来了以后呢？亏的更厉害：1998 和 1999 两个财政年度都是巨额的 428 亿日元亏损！不知道世嘉的身价比微软如何，不过就算是微软，连着亏他个 3 年、而且亏损总额超过 12 亿日元，恐怕也是伤筋动骨的事。

在这种情况下，入交不下台就完全没法向股民交待了。

然而，世嘉选择这个时候让入交下课，又再度体现出这个公司的短视和对商业炒作的无知。开发商好不容易培养起来的一点点的信心，又一次被 SEGA 自己亲手击碎。随着 PS2 和 X－BOX 的出现，玩家和开发商已经对 DC 的未来充满忧虑，入交昭一郎的下课，非但未能稳定军心，相反却加深了他们离去的决心。

短短 2 年时间，世嘉已经三易其主（含美国世嘉总裁），他究竟想干些什么？

急！急！急！滚油头上洗

五年前的今天，世嘉还完全没有料到未来会朝着这样的方向发展。那个冬天 SS 推出了"VF2"，借着这股强大的东风，土星率先冲过了 200 万普及量的及格线。那时的业界都以为世嘉这回当定老大了，世嘉自己也是这样认为的，所有的硬件软件计划都以"业界第一"为目标，而且自我感觉也逐渐好了起来。

然而在此之后 SS 便一蹶不振，眼看着 PS 的销售业绩直线般上升，眼看着业界老大的位置被初出茅庐的索尼霸占，做惯大哥的世嘉受不了、憋不住这个气了。中山没有山内溥十年磨一剑的耐心，他要抢回老大的宝座，他要世嘉重新振作……祸根便因此种下。

现在看来，我们不能说 DC 的设计思想是落后和缺乏远见的。不，该指责的不是主机本身，而是世嘉自己。看到无力回天之后，世嘉果断性地终止了对 SS 的支持，从公司的经济效益来说，这样做完全正确，但是却在用户和开发商中产生了难以消除的恶劣影响：对他们来说，这简直就是把他们往绝路上推！而一个抛弃玩家和开发商的硬件厂商，注定不会成功。

DC 推出以来，尽管世嘉尽了最大努力，但是遭受了玩弄的玩家和开发商还是难以回头——谁愿意买一个短命的主机或者为其开发游戏呢？随着世嘉高层管理人士频频下课，这种顾虑不是减少而是加强了。没有加入的庆幸自己的明智，已经加入的更是要想方设法的解套。

TECMO 的"叛变"就是一个很好的例子。世嘉完全不必指责对方的背信弃义，反而倒是应该好好想一想，为何再也得不到渴求的信任了呢？

愁！愁！愁！二年白了头

世嘉在游戏业打转多年，居然连商业操作的游戏规则也没能够学会，这个大概是与任天堂过于良性竞争的后果。索尼的冲击告诉了世嘉仅仅会做好玩的游戏是不够的：酒不但要香，巷子也不能深，而且还得会吆喝。

然而也许是心太急，也许是对自己的实力过于不信任，我们可以发现世嘉除了拷贝索尼成功的方法之外，居然没一点略有创意的销售策略！而索尼却似乎总是有备无患，成竹在胸。

看一看世嘉的 DC 销售策略就知道了，它的对象是谁？居然是比自己低一档次的主机 PS！索尼是不会以 PS 来巩固自己的主机市场的，DC 如果真的想抢回失去的份额，就应当考虑到 PS2 出现以后的情况，就不应该单单只对 PS 发出挑战令。然而可惜的是，世嘉只考虑了要在 PS2 未出的空档期抢占市场，却完全没有在 PS2 出现后如何与之周旋的计划，甚至没有安排足够的软件与之较力。在 X－BOX 和 PS2 的双重挤压之下，世嘉完全走头无路，居然沦落到要白送主机的地步，这对于一个硬件厂商来说，简直是一个莫大的讽刺。

然而更令业界感到可叹的是，世嘉在表面夸张下的慌张充分显示了其内心的无绪。世嘉究竟要干什么？大作救主机吗？看看"莎木"的下场就可以知道，不愿随大流的游戏现在是没有市场的，更何况世嘉已没有了奢侈的资本。作网络服务商？若是一个回收利润的方式到也不错，但是世嘉又怎能忘记自己的责任呢？作为一个硬件商，把注意力集中在网络服务而不是主机上，又怎能博得软件公司的信任和支持呢？？

入交上任的两年来，愁云一直盘旋在世嘉的上空。说两年愁白入交的头，绝对不是夸张。

走！走！走！世嘉难开口

世嘉是铁定要走了。无论哪个公司，在这种情况下都只有一走了之。今年夏天开始，世嘉将分为 14 个小公司（含日本街机部），嘴巴太多，家长养不起，只能分家了事。自己养活自己吧！这是残酷的现实。

这样除了铃木裕的 AM2 还紧紧抓在世嘉自己手上以外，昔日的帝国已不复存在。偌大的霸主落到今天这个地步，实在令人嗟叹。

尽管难以开口，但这显然即将成为事实：世嘉将为自己的竞争对手开发软件了。也许还不是马上，也许还不是大作，但离在 PS2 上看到"ULALA"、"DAYTONA"或者"SEGA RALLY"的日子已经不远了。

从商业上来说，这或许可以看到成功。世嘉的街机游戏毕竟还有一定的号召力。从软件发展上来说，竞争更加激烈了，优秀的作品也会更多，同样是一大好事。

然而对世嘉自己和那许多热爱世嘉的玩家来说，这到底是祸是福？究竟是谁的责任呢？

世嘉的老大梦，该结束了。

一 句 话 新 闻

● CAPCOM 宣布,PS2 游戏"鬼武者"将在今年 11 月同时于日本及美国两地推出。字幕拥有日文、英文两种形式可供选择。

● SQUARE 在 E3 展上宣布，由 Dream Factory 与 SQUARE 携手开发的，拥有流畅动作及电影化镜头运用的新形态动作游戏"BOUNCER"将在今秋率先与北美 PS2 玩家见面，而亚洲版将在美版推出后一个月登陆日本。

● SEGA 称，DC 超大作"莎木"续篇的开发工作进行得非常顺利，由于 3D 绘图引擎及函数库的完善，使得整个开发过程比前作加快 3 至 5 倍，预计新作可在今冬推出。

● 日前，SQUARE 公布了第一款对应 WS 的游戏软件——"辛勤的陆行鸟"(暂定名)。该作是以陆行鸟为主题的模拟游戏，玩家要根据开拓计划，操纵各种职业的陆行鸟开拓荒地，内容与"牧场物语"类似。

● SEGA 表示，昔日 MD 名作"海豚"续片的开发工作已顺利完成。该作将于 7 月份率先在欧洲推出，而后发行北美版及日本版。对应主机 DC。

● 在"决战"取得成功后，光荣的另一款 PS2 游戏"真・三国无双"将在 8 月推出。

● 近日，CAPCOM 举办了面向投资方的业务说明会，该公司高层表示已经得到了 X—BOX 的开发工具，其软件开发工作也已就势展开。

● 在 6 月 29 日的股东大会上，世嘉决定将社名由 SEGA ENTERPRISES 变更为 SEGA。SEGA 表示，此次变更会社名称的主要原因是要让公司的名称与注册商标一致。目前更名手续正在陆续进行，预定将在今年秋天全部完成。

● 一年一度的东京秋季电玩展将在 9 月 22 日至 9 月 24 日于东京海滨幕张国际展览馆举行。截止到 7 月初，已有 63 家游戏厂商报名参加本届秋季电玩展，但是令人颇感意外的是，以制作 FF 而闻名业界的 SQUARE 却表示不参加本届展会。据 SQUARE 高层官员透露，SQUARE 谢绝本届秋季电玩展的主要原因是：本年度计划推出的游戏比往年要少，而且在展会期间没有重要作品发售。这样，SQUARE 就成了继任天堂之后，第二家不参加东京电玩展的大牌厂商。除了 SQUARE 外，经营状况每况愈下的 SNK 也表示不会参加本届电玩展。另据截稿前的消息称，微软也不准备在展会期间公开 X－BOX 的外观，其原因是目前距 X－BOX 的发售还有很长一段时间。

● CAPCOM 表示 ，在 Dreamcast 版 "Street Fighter III 3rd Strike"中会有二代的破坏车辆奖金关卡。另外，在游戏中也会追加一个回放对打过程的设定。 玩家除了可观看自己的记录之外，也可以从网络下载 CAPCOM 所提供的高手记录。

● 以任天堂为首的 13 家软件开发商对多家网络商店的负责人以及关系人提出诉讼，因为这些网络商店涉嫌在网络上贩卖盗版软件。任天堂希望借助该案件能够遏制在网络上贩卖盗版软件的风气。根据美国法律，一片盗版光盘的罚金可高达 15 万美元，因此，一旦这些网络商店被定罪的话就将付出数千万美元以上的高额罚款。

● 任天堂会长山内针对该公司开发中的次世代主机海豚(Dolphin)发表了一些新情报，他表示大家所习惯使用的"海豚"这个名字只是整个次世代游戏机计划的代号而已，任天堂的新主机将会使用其它的名字。而任天堂计划将在 8 月 24 日正式发表新型主机。

● 无论一台主机有多少款对应游戏，似乎玩家都不会感到满足，所以 BANDAI 特地为该公司的便携游戏机神奇天鹅(WonderSwan)推出了可让玩家自行创作游戏的周边产品。这款被命名为"神奇巫婆(Wonder Witch)"的周边可让玩家利用个人计算机来创作 WS 的游戏。由于其内建了许多数据库，因此即使是不懂编程的玩家，也能轻松地设计游戏。

● 近日终于有了 PS2 互换基板的进一步情报，该基板名为 PS2A(PlayStation2 Arcade)，与 PS2 具备完全互换功能。SCEI 将在今年 12 月正式推出。目前已有多家大牌厂商加盟。

八月重要新作预定发售情况表

PLAY STATION & PLAY STATION 2

中文名称	外文名称	机种	厂商	DAZZ	其它	预售日
人鱼的烙印	人鱼の烙印	PS	NEC	类型	5800 日元	8 月 3 日
超低价 世界的主宰～战栗之扉	ベストプライス Juggernaut～战栗の扉	PS	トンキンハウ	RPG	2500 日元	8 月 3 日
寓教于乐 750 英语熟语	プレイで覚える英熟语でるでる 750	PS	ス	AVG	1500 日元	8 月 3 日
四人・三人 逻辑麻将(廉价版)	ロジック麻雀创龙四人打ち・三人打ち(廉价版)	PS	日本 software	不明	2800 日元	8 月 3 日
街头滑板族 2	STREET BOARDERS 2	PS	ナガセ	TAB	5800 日元	8 月 3 日
SuperLite 1500 系列 钓鱼俱乐部①～防波堤垂钓～	SuperLite 1500 シリーズ フイッシング俱乐部①～防波堤钓り～	PS	MICRO CABIN	ACT	1500 日元	8 月 17 日
SuperLite 1500 系列 钓鱼俱乐部②～小艇垂钓～	SuperLite 1500 シリーズ フイッシング俱乐部②～ボート钓り～	PS	SUCCESS	SLG	1500 日元	8 月 17 日
SuperLite 1500 系列 钓鱼俱乐部③～海钓～	SuperLite 1500 シリーズ フイッシング俱乐部③～投げ钓り～	PS	SUCCESS	SLG	1500 日元	8 月 17 日
心跳纪念品 2 纪念集～暑假之舞	ときめきメモリアル 2Substories～Dancing Summer Vacation～	PS	SUCCESS	SLG	开放价格	8 月 24 日
世界足球 实况胜利 11 人 2000～向 U－23 金牌发起挑战～	ワールドサッカー实况ウイニングイレブン 2000～U－23 メダルへの挑战～	PS	KONAMI	AVG	开放价格	8 月 24 日
美少女梦工厂 GO!GO!公主(廉价版)	プリンセスメーカーGo!Go!プリンセス(廉价版)	PS	KONAMI	SPG	2800 日元	8 月 24 日
勇者斗恶龙 Ⅶ～伊甸的战士们～	ドラゴンクエスト Ⅶ～エデンの战士たち～	PS	J・WING	ETC	7800 日元	8 月 26 日
SD 高达 G 世纪－F	SD ガンダム GGENERATION－F	PS	ENIX	RPG	7800 日元	8 月上旬
SD 高达 G 世纪－F(限定版)	SD ガンダム GGENERATION－F LIMITED EDITION	PS	BANDAI	SLG	9980 日元	8 月上旬
占卜 2～每日方位占卜～	ザ・占い 3～每日の方位占い～	PS	BANDAI	SLG	1800 日元	8 月下旬
宠爱 纯洁的预言者	FAVORITE DEAR 纯白の预言者	PS	VISITOR	不明	5800 日元	8 月下旬
稻川淳二 恐怖的屋敷(廉价版)	稻川淳二恐怖の屋敷(廉价版)	PS	NEC	RPG	1980 日元	8 月
19 时 30 分～上野发夜光列车(廉价版)	19 时 30 分～上野发夜光列车～(廉价版)	PS	VISITOR	AVG	1980 日元	8 月
天真 1500 系列 Vol.32 拳击	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.32 THE ボクシング	PS	VISITOR	AVG	1500 日元	8 月
天真 1500 系列 Vol.33 桌球	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.33 THE 卓球	PS	D3 PUBLISHER	ACT	1500 日元	8 月
天真 1500 系列 Vol.34 答题	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.34 THE クイズ番组	PS	D3 PUBLISHER	ACT	1500 日元	8 月
天真 1500 系列 Vol.35 投篮	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.35 THE シューティング	PS	D3 PUBLISHER	ACT	1500 日元	8 月
弹子机厅！ 神奇大将军	HEIWA Parbor!PRO いなかっぺ大将スペシャル	PS	D3 PUBLISHER	ACT	5200 日元	8 月
爆流	爆流	PS	日本 TELENET	不明 SPG	5800 日元	8 月
真・三国无双	真・三国无双	PS2	FISHING	ACT	6800 日元	8 月 3 日
Surfroid 传说之弄潮儿	Surfroid 传说のサーファー	PS2	KOEI	不明	6800 日元	8 月 10 日
神奇运动 2000 甲子园	マジカルスポーツ 2000 甲子园	PS2	ASCII	SPG	价格未定	8 月下旬
职业麻将 极 NEXT	プロ麻雀 极 Next	PS2	魔法	SPG	4800 日元	8 月下旬
神奇运动 GOGO 高尔夫	マジカルスポーツ GoGoGolf	PS2	AHENA	SPG	价格未定	8 月
THE MECHSMITH	THE MECHSMITH	PS2	魔法	SLG	价格未定	8 月
魔道士奥芬	SORCEROUS STABBER Orphen～魔术士オーフェン～	PS2	idea Factory	ACT	6800 日元	8 月
武装鹫狮 激战篇	ガングリフォン ブレイズ	PS2	角川书店	3D STG	6800 日元	8 月
贝鲁贝特之火	ヴェルベット ファイル	PS2	GAME ARTS	SLG	6800 日元	8 月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 7 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

● 近日，CAPCOM 宣布将在 Dreamcast 上推出冒险动作游戏“恐龙危机”，CAPCOM 计划将 DC 版“恐龙危机”和 PS 的“恐龙危机 2”同期推出。与 PS 版“恐龙危机”相比，不知 DC 版“恐龙危机”会有哪些提高。

● 6 月 21 日，SCEI 特别举办了为期三天的“Tools and Middleware Expo 2000”说明会，借此向各游戏公司介绍各种 PS2 软件开发工具及函数库。除了“Code Warrior”等套装工具之外，还展示了以 PS2 为核心发展的 3D 音效技术。预计年底以后发售的 PS2 游戏将陆续使用到这些新技术。另外，在会场上同时展示的还有各项以 PS2 为核心发展的网络工具，包含对应 USB 调制解调器的浏览软件、宽频上网套件、移动上网工具等。预计所有展示工具将于冬季完成。

● 近日有一则新闻报导说：微软公司在一场名为“Microsoft .NET”的研讨会上公布了一张游戏主机的图片，而业界都在猜测这是否就是神秘主机“X－BOX”的真身。对此微软及时的作出了解释。微软表示：图片上的黑色主机和“X－BOX”没有任何的关系，而“X－BOX”的硬件外型将会在近几个月内正式公布。

● EA SQUARE 宣布将在近期推出一款名为“火网”的动作射击，而这个游戏也是该公司为 PS2 开发的第一款原创游戏。据说游戏中的所有动作都是以“动作捕捉(Motion Capture)”技术构成，EA SQUARE 更宣称，这将是至今为止最出色的 PS2 游戏。

● 再过 3 个月，北美版的 PS2 主机就要发售了。据悉，已经有 4 款游戏确定与北美 PS2 主机同期发售，分别是：“F1 2000”、“Fantavision”、“铁拳 TT”和“山脊赛车 5”。

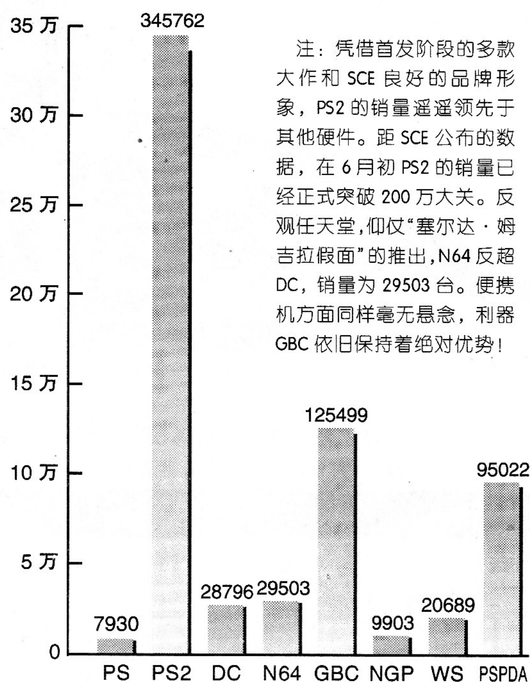
● 目前美国 Rambus 公司正在控告日立非法使用该公司在内存以及 CPU 方面的专利权。由于 DC 是使用日立制造的 CPU，因此如果日立败诉的话，SEGA 就有可能无法继续在北美贩卖 DC。而根据美国的最新消息指出，Rambus 已经把该公司争议性很高的记忆体专利权授权给了 SOYN 在 PS2 上的合作厂商东芝。从此以后，东芝将可以制造、开发以及贩卖以这些记忆体专利权为基础的产品。由于 Rambus 可以藉由该公司和东芝之间的合作计划来说明该公司所拥有专利权的合法性，因此对于日立和 SEGA 是相当不利的。

● 近年来，似乎只要有宠物型机械动物推出，就一定会造成抢购。SEGA 的 Poo－Chi(布奇)和 SONY 的 AIBO 都是很好的例子。而由 BANDAI 所开发的自律型机械昆虫 WonderBorg 也在 23 日举行了试卖，结果 1000 只机械昆虫在 8 个多小时内就被抢购一空。

以上一句话新闻为特约记者王骏生友情提供，特此致谢！

日本市场游戏主机月间销量表

(统计时间 4 月 24 日～6 月 4 日)



以上月间销量统计表参考自日本“周刊ファミ通”杂志 6 月 2 日号～6 月 30 日号四期。

～机种名称缩写对照表～

- PS：PLAY STATION，SONY 推出的 32 位电视游戏机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI 推出的 16 位黑白手掌机，
- PS PDA：POCKET STATION，SONY 为 PS 推出的 PDA。

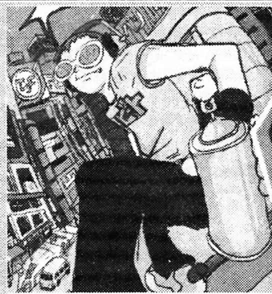
	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	格兰蒂亚 Ⅱ	グランディア Ⅱ	DC	GAME ARTS	RPG	6800 日元	8 月 3 日
	格兰蒂亚 Ⅱ(初回限定版)	グランディア Ⅱ(初回限定版)	DC	GAME ARTS	RPG	7800 日元	8 月 3 日
	挑战 F355	F355 Challenge	DC	SEGA	不明	5800 日元	8 月 3 日
	COOL COOL TOON	COOL COOL TOON	DC	SNK	ACT	5800 日元	8 月 10 日
	迪迪行星	Dee Dee Planet(ディーディープラネット)	DC	SEGA	STG	2800 日元	8 月 10 日
	大力士 2000～全日本职业摔角 3 伟大的勇士们～	GIANTGRAM 2000～全日本プロレス 3 荣光の勇者达～	DC	SEGA	FTG	5800 日元	8 月 10 日
	译名无法确定	ハローキティのワクワククッキーズ	DC	SFGA	不明	2800 日元	8 月 10 日
	F1 世界巡回赛 for Dreamcast	F1 WORLD GRAND PRIX Ⅱ for Dreamcast	DC	VIDEO SYSTEM	RAC	5800 日元(预定价)	8 月
	马里奥故事	マリオストーリー	N64	NINTENDO	A · RPG	6800 日元	8 月 11 日
	劲舞革新版 GB	Dance Dance Revolution GB	GB	KONAMI	SLG	GBC 专用	8 月 4 日
	灵魂收气剂～下课后的冒险 RPG～	ンウルゲッター～放课后冒险 RPG～	GB	MICROCABIN	RPG	3980 日元	8 月 4 日
	魔法追击 GB～前往贤者谷的见习魔法使～	マジカルチェイス GB～见习い魔法使い贤者の谷へ～	GB	MICROCABIN	不明	GBC 专用	8 月 4 日
	接续英雄	ぞくぞくヒーローズ	GB	MEDIA FACTORY	RPG	GBC 专用	8 月 4 日
	金鱼物语	ご金鱼物语	GB	カルチャーブレーン	不明	3980 日元	8 月 11 日
	海底传说！！多莱加世界	海底传说!!トレジャーワールド	GB	DAZZ	不明	3980 日元	8 月 11 日
	咕噜噜卡比	コロコロカービィ	GB	NINTENDO	不明	GBC 专用	8 月 23 日
	宠物系列③可爱的小狗	なかよしペットシリーズ③かわいい仔犬	GB	エム・ティー・オー	不明	GBC 专用	8 月中旬
	完美 Q 版赛车	パーフェクトチョロ Q	GB	TAKARA	RAC	GBC 专用	8 月中旬
	操作升降机 EX	エレベーターアクション EX	GB	アルトロン	SLG	GBC 专用	8 月
	洛克人 X 机械任务	ロックマン×サイバーミッション	GB	CAPCOM	ACT	3980 日元	8 月
	GB ZOIDS(暂定名)	GB ZOIDS(暂定名)	GB	TOMY	RPG	价格未定	8 月
	NGP 精选 SNK VS.CAPCOM 卡片对战 SNK 支持者版	NGPベストコレクション SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ SNK サポーターズバージョン	NGP	SNK	TAB	2800 日元	8 月 3 日
	NGP 精选 SNK VS.CAPCOM 卡片对战 CAPCOM 支持者版	NGPベストコレクション SNK VS.CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOM サポーターズバージョン	NGP	SNK	TAB	2800 日元	8 月 3 日
	COOL COOL JAM	COOL COOL JAM	NGP	SNK	SLG	3800 日元	8 月 11 日
	午夜凶铃∞无穷无尽	リング∞(インフィニティ)	WS	角川书店	AVG	3800 日元	8 月 10 日
	午夜凶铃∞无穷无尽(初回限定版)	リング∞(インフィニティ)(初回限定版)	WS	角川书店	AVG	5200 日元	8 月 10 日
	辛勤的陆行鸟	はたらくチョコボ	WS	SQUARE	SLG	4200 日元	8 月

街头喷射小子

可以不说 心里有数

英文名称:JET SET/GRIND(美版) RADIO。
收藏价值:"骨头先生"级。难度:要有心理准备。
没人否认世嘉的游戏"挺好玩的"。所以我们也不会报忧不报喜。更应避免提前地、盲目地、不知所云地去夸大、炒作某些作品而动机不纯地狂贬某些作品。
本作,才是 2000 年 E3 展上的最佳游戏。真抱歉。

DC 厂商:SEGA 类型:另类动作
发售日:2000 年 6 月 29 日


画面效果比较神奇

BEST OF E3 2000,BEST OF CONSOLE,不是乱讲的

有 2400 多部游戏参与角逐的"GAME CRITICS AWARD",经 E3 展所邀请的若干审查员评定后,"最优秀大奖"被确定授与世嘉的这部"喷射小子"(评委会主席对其评价甚高)。"家用机最优秀奖"则被"桑巴阿明哥"、"宇宙第 5 频道"夺得。由于页码有限,我们只对游戏进行简要介绍。



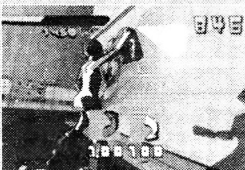
本作的制作人是川越隆幸,他觉得"喷射小子"获得这样良好的评价对自己来说非常光荣,现在游戏的美版正在制作中,制作小组的责任感油然而生。他还认为 SOA 方面对展台的装饰布置以及举办的种种"现场秀",对提高人们对游戏的认识有很大好处。

本来想通过 DC 杂志附送的"体验 GD"先行测试一下"喷射小子"、"机兽奇兵"两款另类游戏,但由于体验版不对应 VGA 输出,所以没能看成。但只用一页介绍此作实在是太委曲游戏了,也对不住读者。推荐大家使用 VGA BOX 和震动包。

有酷有炫,个性鲜明

特殊画面处理将多边形效果转化成动画片风格

游戏充满美式漫画风格,卡通气息独特。新技术的使用令得角色身上常用的 POLYGON 被辅以多阶阴影,再加上框线,角色整体效果更加分明,于是便有了"动画感觉"的即时 3D 运算。此技术必将使游戏的"调皮捣蛋"、"帅气酷毙"的氛围从视觉方面具体化。

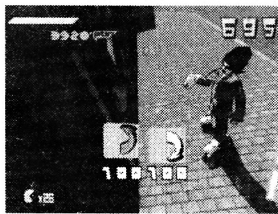


←主动寻找目标。墙、板、对手背后等,要可涂鸦的地方有除了酷还酷酷。大楼、汽车、看

4 名主角中肩扛录音机的值得留意

游戏中的 BGM 是"海贼广播"播送,DJ 是"JET SET RADIO"电台的"PROFESSOR K"。主角一般是以手上的手表收音机来收听电台的广播,偶尔还会窥听到其他的无线消息,画面上会随着音声来显示出内容,因此,角色就知道阻碍者们的行动了。

直排轮是角色的移动手段。依玩家的操作,有"上杆(GRIND,遇护栏、电线、阶梯之扶手、屋檐时)"、"走壁(WALLRIDE,借壁面增加冲力,以跳得更高更远)"、"腾空(AIR,半管状地形时玩一把花的)"三大类超炫特技。由此方可到达普通溜法无法到达之处,或是甩开烦人的对手呀?更可得高分!


↑图示画面是指令符号。

游戏的流程如下:首先要明白,小子们画得是自己团队所属的图案,以此来让世人了解自己队伍的存在。涂鸦时只要照着画面出现的指令操作就行了,但在不使用特技或跳跃就无法涂到的场所时,便非常考验玩家操作的正确性与技巧了。

强调一下,游戏中各关地形迥异,阻碍你的敌人非常多也非常厉害。

玩家要操纵穿着直排轮的少年少女在虚构的城市.冬津都(ド－キョ－ト)中四处游荡。除了边享受华丽过激的直排轮特技边在街上到处涂鸦的游戏性之外,更有不被既存动作游戏拘束的世界观与人物角色,使游戏散发出帅劲十足的气息。



↑警察局直升机下的导弹正是为乱涂鸦的街头喷射小子们准备的!



本作乃动作过关型,每关任务各不相同。在街头喷洒展现自己队伍风格的涂鸦、在对手背上涂鸦就算获胜、以直排轮特技秀赢对手来增加同伴等等,内容非常丰富。也有完全好莱坞式的集团相争,来自警察、杀手的妨害,更有与直升机、战车相追逐的火爆场面。所以在街头游走时,无论何时都不得大意。图为警察队枪击街头喷射小子。

行动前请先收集喷漆!

为了涂鸦得先收集散落在街道各处的"喷漆罐"。这是各关开始时必做的动作。有些东西要用特技与跳跃才拿得到,罐子的颜色、容量各不同。①发现可涂鸦的地方:在街上探索时,凡有箭头提示的地方就可以了,当主角靠近后,自动出现指令。②开始喷:输入指令即可。有时要按键,有时要多转几圈摇杆。③去找新的场所:喷涂成功,就能在墙上留下极为漂亮的队徽。此时该处的涂鸦完毕!快快去找新的场所。④画够一定数量的涂鸦就能过关。游戏的画面火爆刺激,玩家应不管不顾地挤撞路人,踩踏汽车当跳板。


←找到了罐罐。
←游走于街中。
←→涂鸦之!

●终于由看变成了玩。DC 最棒(外型)!很想买莎木,看见众玩友对"莎木"的赞扬,不禁惊奇,难道大家都懂日文?(北京北三环中路《少年科学画报》杂志社 蔡磊)/天:这时买原版"莎木"就愈发重要。 ●我只想射你的脑袋,因为其他部分分值太低了—SILENT SCOPE(镇江花山湾 杨翔)

神来

体会内涵 感受战乱

NAMCO又一款神话风格的RPG登场PS，由插画名师"美树本晴彦"来担任本作人物设定，著名剧本作家"寺田宁史"来勾勒这个"神来"世界独特的认识观，许多的成功因素已经备齐，就等各位玩家的认同了。

神来 KHAMRAI™ カムライ

PS	厂商:NAMCO	类型:RPG
	发售日:2000年内	

难道人类只有在神的守护下才能生存吗?

就是怀着这样的疑问，我们的主角们开始了自己在不同国度中的冒险!

本作的真正优势在于一些新系统的运用，尤其是所谓的"剧本倒叙系统"，它能够令玩家从人类和神族两个主角的观念来审视"神来"世界中将要发生的巨变，从而更深刻地领悟"神来"世界中各种错综复杂的关系。这对于那些愿意用心体会游戏内涵的玩友来说，可谓是个难得的尝试。



神族的主角『不死乃神子』

两人的存在

不仅仅是一种相互对立的关系



人类的主角"神我人"

游戏另一个动人之处
性格和感情将会影响到战斗

本作除了"剧本倒叙系统"以外，在战斗中也有独到的设计。游戏战斗中的各个角色并不受玩家的直接控制，只按照自己的意志参与战斗，玩家通过一些指令来引导战友，但战术实现程度的基础建立在平时与同伴间保持良好的关系。这就依靠能将同伴间感情纠葛真实地带入剧情和战斗中的两个重要系统"MIND系统"和"WILL系统"。



→从现有资料得知，神我人是暗之国里暗之村的孤儿。正直开朗的他为了增强自己的实力和满足好奇心而外出旅行。



→火之国的英云（シュオン）为了周游世界和神我人走到了一起。虽然活泼可爱，却有和盗贼经常接触的一面。

绿叶还须红花衬。

何谓MIND系统

● 游戏中每个角色都有掌握秩序和伙伴意识的参数，这些参数会随玩家不同的进展方式而产生变化，并逐渐形成自我的思考方式。同时因个人思考方式的差异，影响到个人在磨练方向上的定位，从而在升级时学到不同成分的"神威"(既魔法)。玩家可根据个人喜好来培养自己的神威类型。

本系统包括:秩序、伙伴、混沌、个人4个方面

※秩序：偏重此项，会优先习得回复与辅助的神威。	※伙伴：此参数偏大的角色比较喜欢集团战，会影响到战斗时的顺序。
※混沌：重视攻击性的参数，偏重此项的角色将率先获得攻击系的神威，并随着等级上升而习得回复系神威。	※个人：偏重此参数的人将会有比较强烈的英雄欲，喜欢单打独斗。

何谓WILL系统

● 结伴而行的成员设定有对主人公的信赖度和好感度，其数值会随着您在战斗中或事件中的动作和选择而改变，从而影响他们在战斗中的攻击力和顺从度。如果希望本小队有坚强的战斗力，可一定要以身作则，保持与队友间良好的关系呦!这样投入感一定会大大提高的。

本系统包括:好感、信赖、不信、讨厌4个等级

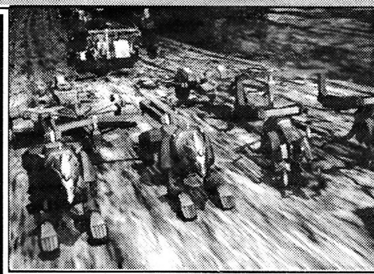
好感：达到此程度不但战斗时攻击力有提高，而且会在你的危机时刻出手援助。	信赖：对主角比较信服，在战斗中比较容易听从指令。
不信：会对主角抱不信任的态度，在战斗中会经常出现不服从命令的情况。	讨厌：到达此种状态，对敌作战会很偷懒，攻击力下降，并不会对你提供任何帮助。

机兽奇兵

面天对地
挑战极限

虽然本作的开发公司一直默默无闻，但从开发画面的素质以及其世界观来看，本作还是值得期待的。尤其是那种有些前卫机械化的激烈节奏，还有飞奔过程中可以相互攻击的设定，必会令一些玩家为之侧目。

DC　厂商:REALVISION　类型:RAC
发售日:2000年7月　对应震动包



我们的目标：用机械的速度和力量来证明极限

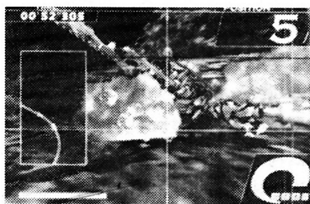
所谓"Zusar"指的是在地面奔驰，而"Vasar"是在空中飞行的意思，二者的结合体就不言自明了。虽然此类游戏在形态上已经成熟，但本款则有一些新颖的设定，必会给玩家视觉与快感上带来一种新的感受。

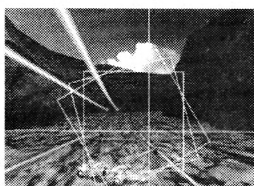
竟速的背景是在距今800年后苍凉的地球

西元2300年，由于人口爆炸、环境破坏和辐射增加，人们开始移居地下，继续生活在陆地上的人们几乎只有等死。但顽强的陆地人在500年后继续生存着，并且制造出了各种动物形态的兵器——Double Steel，用以同地下人进行抗争。本作收录了海陆空一共18种机体，玩家可以爽快地体会各种新鲜环境中"奔命"的感觉。

本作的另一魅力在于机兽与车辆的组合 还有飞奔的机体可以使用威力强大的武器

既然存在的背景是战乱年代，自然就少不了武器的使用。为了武器的加载和良好地控制机兽，我们必须登上游戏提供的8种装甲车——STEEL SLEOGE(好似古代的车夫?)之一，来控制动物和打击对手。此外，由于游戏提供将机兽自由同车辆进行组合，而且游戏中提供了多达18种机兽，所以玩家又有可探索的乐趣了。当然由于每种机兽是以不同动物为原形进行设计，因此在各种能力上大有不同。在此我们从每个物种里挑出一种来介绍，让大家能够对2800年的机械物种有所体会，也为大家在进行车辆组合时提供一个资料性的参考。





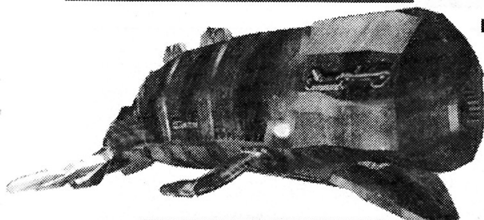
←↑这就是战斗画面展示。将目标锁定——攻击——命中，在含有战斗要素的模式下，各位就可以享受到高速攻击的快感了。

■秃鹫型
重量级:TYPE2
加速性:★
最高速:★★★★
转弯性:★
攻击力:★★★★★



□最有威力的空中霸王，不但尺寸比普通鹰类要大，而且冲劲十足，但是难于控制。

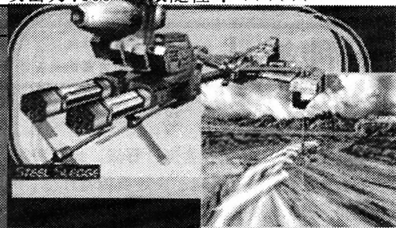
■巨鲸型
重量级:TYPE3
加速性:★
最高速:★★★★★
转弯性:★
攻击力:★★★★★



巨大的海洋动物翻版，体长30米以上，其庞大的体形甚至可以容纳下其它战兽。

■SS－003
速度性：★★
攻击力:100
跟随性：★★★

装配着大口径追踪激光炮，是辆威力强大，灵活机动，性能优异的战车。



■狮子型
中量级:TYPE3
加速性:★★
最高速:★★★
转弯性:★★★
攻击力:★★★



浑身钢铁鬃毛，威风八面的陆兽之王。拥有稳定的奔驰感和良好的操作性。



要想取得好的成绩，就一定要将机兽和战车进行合理的搭配，也可以根据需要进行组合以适应要求。实际操作就可了解，结合后，能力条会发生变化，天师告诉大家，红色条表示能力的减少，绿色条表示能力的增长，想必组合也会带来另一种趣味。

郑问之三国志

风起云涌
逐鹿中原

画风豪放而又纤细的"郑问三国志"已率先在PS2上登场。当各位玩家在进行豪爽快意的战斗同时,也要留意的内政运作。下面就为大家介绍以内政、外交等政治策略,以及颇具特色的四种战斗类型。

PS2 厂商:GAME ARTS　类型:SLG
发售日:2000年夏



战斗、内政、外交……令人目不暇接的内容披露

内政

占领城市之后,必须先修筑街道令该城市与己方领土相连接才能进行管理。参考武将们的意见,调整驻军数量,细心治理内政吧!







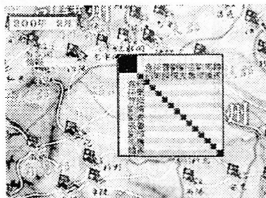
● **君主**:都市由君主来支配。如果玩家在战斗中获得胜利,该都市就会隶属于玩家的势力,由玩家发布命令,进行治理。随着支配的都市及资产的逐步增多,地方君主的地位也会不断攀升,最终登上皇帝的宝座!

● **武将**:打倒敌方君主、完成各种事件,这样就会有众多不同性格的武将聚集到玩家的麾下!你既可以让武将活跃在战斗中、也可以让他成为驻守城池的中坚,当然还可以任命武将为太守或其他职位。

● **统治**:让武将就任官职或决定各都市的政治方针。既可以将农民从庄园中解放出来,也可以向商家要求政治献金或调度资金。此外,决定屯驻军队的数量和讨伐山贼也是君主的工作。

外政

君主之间的友好程度是由外交所决定的。为了避免增加不必要的敌人,外交便是非常重要的要素!要好好使用亲善、和睦等指令。







● **君主之间的外交**:君主之间的友好关系分成交战、敌对、普通、友好、不战、同盟六个阶段。外交由政治力高的武将来负责的话,成功机率会比较高。另外要告诉大家的是,外交也需要资金的支持。

● **皇帝敕命**:君主可以服从皇帝,利用皇帝的威名挟天子以令诸侯。在游戏中的这部分是以"拥护献帝"的形式来表现。拥有献帝的君主可以对交战中的君主单方面下达讨伐、交好等多种命令。

● **和睦**:若派遣智谋高的武将去交涉,可以让正在交战中的都市停战!同样,视交涉手法的不同也可以缔结和平或不战等同盟。左图为郭嘉与袁绍的交涉场面。己方拥有政治力和知力高的将官是必要的。

四种战斗

战前玩家首先要决定攻击的目标都市和参战的武将,确定后即开始战斗。有时在战斗途中会有知力高的武将提议使用奇袭或火攻之类的"计略"!当然战斗模式也很丰富。

野　战

在陆路与敌人相遇时会进行野战。玩家决定作战方针,接着便由武将自己决定要如何作战,所以配合战况选择武将是制胜的决窍。战斗开始后,有时也会发生武将单、单挑的状况。武将的单挑是以卡片对战的方式决定胜负,打输的话会送命或成为对方的俘虏,己方的斗志也会随之下降!

奇　袭

在进行普通战斗之前,玩家必须先制订一个作战计划。而在制订作战计划时,根据武将的不同,有时也会出现奇袭的提议。若是同意这项计划的话,三名武将就会带着直属士兵及少数兵马前往敌方都市,对敌进行强袭。

水　战

在水路上行军遇到敌军便会进行水战。在战斗开始前先选好舰队阵型,而后战斗同样会自动进行。此外因为在打水战时可用放火烧敌船的"火攻计略",所以战况会受到风向等天气因素的影响。

攻城战

攻城时要使用破坏城壁的武器或梯子,而防御方则要使用强弩或硝油等防御类型的武器来做对抗。此外,在被围城时根据存粮的多少,持久力也会有所变化。在攻城战时除了一般战斗外,武将提议的计略往往也是胜负的关键所在。

战斗以外的事件!

华佗是三国时代最副盛名的名医。如果他前来拜访,这将是一个幸运的征兆。华佗前来拜访时,屯驻在该都市的武将寿命将会延长。若是给华佗丰厚的谢礼,说不定他以后还会再来呢!想办法让华佗回来吧!



恐怖学园 再会

漆黑学园 恐怖传说

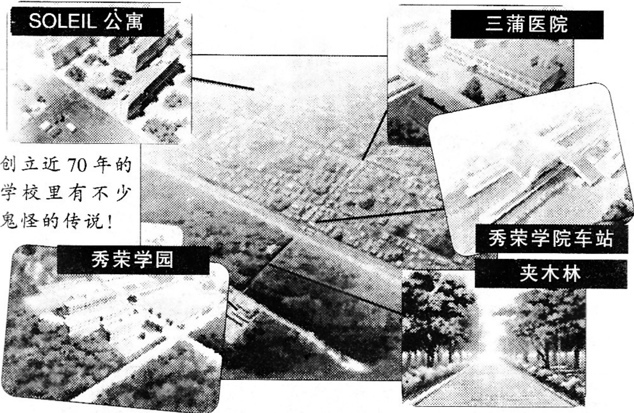
“学园怪谈”是四年前推出的恐怖游戏名作,内容是描写女高中生3人组的恐怖体验。而这次所要介绍的系列新作“再会”不但追加了全新的登场角色和舞台,游戏画面也将由3D多边形取代。在丰富多变的视点切换下,恐怖的感觉将更上一层楼!

PS	厂商:SPIKE	类型:AVG
	发售日:2000年7月	



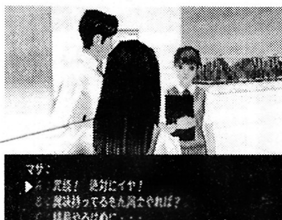
被封闭的街道

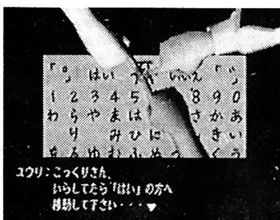
从某个车站下车,可以到达一个绿意盎然的小镇。在此有一间完全教育(包括国中和高中)的学校。夹在校园和铁轨中间的是住宅区,其中有商店街、公寓、医院等各种建筑。虽然看起来这个小镇平平常常,但是居民们却生活在一个被闭锁的异度空间里……就在这个被封闭的街道中,友里、麻沙、敦史已经进行了一个危险而恐怖的仪式……



“序章 招灵仪式”故事介绍

由于年纪小而不能打工的友里,常常为了没钱和朋友出去玩而伤透脑筋。某天,她在杂志上意外的发现了一个可以赚钱的方法:“只要有灵异照片被刊登的话,一张可得5000元的酬劳!”。但是灵异照片怎么会轻易拍到呢?友里在仔细思量后终于得出一个结论:“只有消极等待是不行的,它们不出来,我就把他们召唤出来!”就这样,友里决定晚上在校舍里面“请碟仙”,而且还拖其他朋友一起下水……





↑事件当中有时会出现选项。与前作同样,其中也有限时选项。万一超过时间限制的话,搞不好就会遇上恐怖的事情哦!此外,本作不使用多余的BGM,只用音效和怪音来表现反而更能令玩家感受到阴暗校舍中的恐怖气氛……

全新的登场角色 这次的主角是安堂姐妹花!!

本作的主角是就读私立秀荣学园的安堂友里和安堂麻沙两姐妹。妹妹友里是对灵异事件很感兴趣的女孩,姐姐麻沙则刚好相反,不过却总是被妹妹拖下水。这次的故事将以这两姐妹为轴心,为玩家们带来前所未有的恐怖感受。




安堂友里

在班上是什么都想插一脚的中心人物。精力旺盛、外向活泼的少女。做情不太经过大脑,属于想到哪就做到哪的类型。




安堂麻沙

友里的姐姐。和友里比起来,属于三思而后行的类型。虽然讨厌与灵异有关的事情,但总拒绝不了妹妹请求,常常被迫陪她去体验恐怖的事件。




纲野绫

友里的好朋友,个性温和。虽然看上去好象呆呆的样子,但有时也会发出惊人之语。




神谷敦史

麻沙的男友。只要自己决定的事,就一定会采取行动的类型。因为个性急躁所以常和麻沙争吵,但最后道歉的都是他!

责编/PERFECT

梦幻试演会

不用害羞 尽情歌唱

在大型电玩中大受欢迎的歌唱游戏“梦幻试演会”，现在终于要在PS2中登场了！其中不但包括了大型电玩中的模式，而且还增加了适合家用电玩游戏机的原创内容，并且追加了许多最新的畅销歌曲喔！

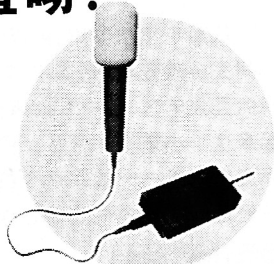
PS2 厂商:JALECO 类型:ACT 发售日:2000年7月



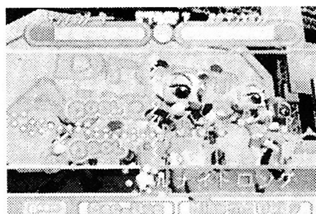
终于登场的歌唱游戏！不要害羞哟！

本作中，不但保存了游乐场中的街机模式，而且在每次选歌后还可以随意变换游戏的模式，无论是象卡拉OK一样单纯的歌唱模式，还是忽慢忽快的多变模式通通收录其中，令玩家百玩不腻。

一提到这款游戏的玩法，玩家们大可放心，因为它可以说是相当地简单，只要将专用麦克风插入PS2主机的USB端子中，再选择喜欢的歌曲之后，接着玩家们只要跟着音乐开始唱歌就可以了。而节奏感和音准、音量等都会完全地反映在画面上方的能量表中。当能量用完时，游戏就会宣告结束，而如果能好好地唱到完的话就能够过关。喜欢唱歌的朋友不要错过！



↑这就是游戏中专用的麦克风和变压器。只要将其插入PS2，就可以开始享受唱歌的乐趣。



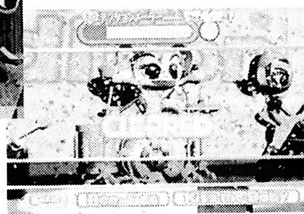
↑游戏场中超人气的歌唱游戏，即使是面对人群就会感到害羞的人，也一定能轻松愉快地来玩。



↑首先是选择难易度，初学者可选EASY模式，有信心的人可向HARD模式挑战看看。

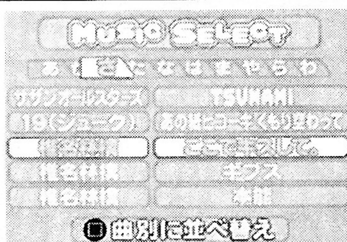


↑→好好地唱完就算过关！这样正好可以用来给玩家们练歌。



这些歌曲都在曲目中!!

游戏中的收录曲目，除了包含大型电玩版中的39首人气歌曲，以及61首新增加的歌曲，全部合计共高达100首之多，而且其中也有排行榜畅销曲和新歌喔。歌曲种类以J—TOP为主，而且不只是流行歌手的歌，甚至连卡通主题曲等也都收录在其中，范围非常地广泛。下边列举这次PS2新增的61首中的20首作为代表。



↑畅销和怀旧曲目都收录其中！！

安室奈美惠	CAN YOU CELEBRATE?	南天群星	TSUNAMI
今井美树	Goodbye Yesterday	椎名林檎	ギブス
宇多田光	Wait & See ~リスク	JUDY AND MARY	雀斑
大泉逸郎	孙	SPITZ	チエリ—
尾崎丰	OH MY LITTLE GIRL	SMAP	セロリ
机动战士高达	哀战士	B'z	今夜月の见える丘に
仓木麻衣	Secret of my heart	Mr.Children	シ—ソ—ゲ—ム
GLAY	SOUL LOVE	早安少女组	恋のダンスサイト
米米俱乐部	浪漫飞行	野猿 feat CA	First impression
小柳由纪	あなたのキスを数えましよう	彩虹	NEO UNIVERSE

原创模式

这次新增加的原创模式一共5种，其中包括了玩家成为歌坛新人，闯荡演艺圈以成为超级巨星为目标的故事模式和编辑模式等，可以说是充满了乐趣，保你舍不得放下麦克风。



↑如果决定大干一场就要好好利用此模式！

责编/sshepp

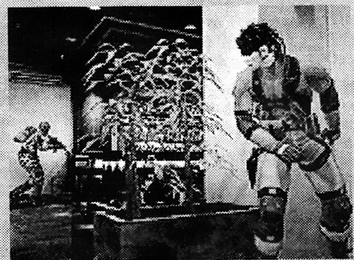
合金装备 索利德 2

自由之子

名作序篇 再次登场

“合金装备”系列和以往其它一般的动作游戏不同，采用“入侵目标时尽量不要被敌人发现”的崭新概念是它的最大特点。而系列的最新作，当然就是这次所要介绍的这款“合金装备 2”啦！游戏平台移植到了 PS2 上的最新作，这次，由小岛所监督的世界又要发挥出什么样的魅力呢？

PS2　厂商:KONAMI　类型:ACT　发售日:2001 年秋

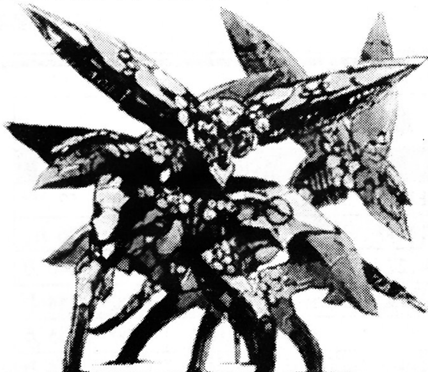


这就是合金装备的画面照片，所有要素都进行了大幅提升！！



索利德·斯内克

以 PS2 为平台的“合金装备 2”正在开发当中。而如今就要公开它的画面照片以及设定原画！借由对画面的照片及设定原画的仔细观察，应可推测出“合金装备 2”的大致方向。那么，这次游戏究竟加入了什么样的构造和内容呢？



这次的“重战神机”，采用了以曲线为主的流线型造型设计。但是也有造型不一样的设定原画。难道是变形吗？



↑在前作中玩家的视野镜头可以调整成俯瞰、背后、主观等各种角度。这次呢？



→斯内克闪避爆炸的超激烈惊险动作画面借由 PS2 的机能质量比起一代得到大幅提升。

这次得到的画面照片中最具冲击性的就是左边这幅。和前作不同，似乎会有大队人马的敌人登场。想必将是一番苦战吧。



↓短发的女性角色。是敌是友呢？

“合金装备”系列震撼性的数字

5600000 套

“合金装备”系列在全世界广受好评。“SOLID”（仅限日本）、“VR”（仅限日本外）的销售累计达到了约 560 万套（据 KONAMI 统计）！！

责编/sshepp

充满魅力的角色们

一提到“合金装备“，充满个性的角色也是它魅力所在之一。这次也有许多这样的角色登场。他们之间会演出什么样的精彩剧情呢？



→留着满脸胡子，拥有一副彪悍脸孔及身材的斯内克。到底会有什么任务等着他呢？

↑普通的小兵。像前作的基诺姆兵一样不可轻视吗？

↓前作中存活的奥赛罗特再度登场！？

RPG 的招牌大战

最终幻想Ⅸ VS 勇者斗恶龙Ⅶ





天语：能够名列 RPG 史上最有名作品的系列，大概只有两个，一款是日本电视游戏机之 RPG 泰山“勇者斗恶龙”，另一款则是不断求新求变而成为超级名作的“最终幻想”。现在，就让我们来看看，这两款在电玩界中并称双雄的游戏，到底有什么不同？而又分别有哪些特长呢？

悠久的历史，深深的烙印

最终幻想系列一览

作品	发售日	机种	容量	价格	销量
FF1	1987.12.18	FC	2M	5900	52 万
FF2	1988.12.17	FC	2M	6500	76 万
FF3	1990.4.27	FC	4M	8400	140 万
FF4	1991.7.19	SFC	8M	8800	144 万
FF5	1992.12.6	SFC	16M	9800	245 万
FF6	1994.4.2	SFC	24M	11400	255 万
FF7	1997.1.31	PS	3CD	6800	340 万
FF8	1999.2.11	PS	4CD	7800	363 万
FF9	2000.7.7	PS	4CD	7800	
FF10	预定 2001 年春	PS2			
FF11	预定 2001 年夏	PS2	最终幻想XI将对应网络		

FF 非主流作品：●FF4 复刻(PS，97.3.21)，27 万。●FF5 复刻(PS，98.3.19)17 万。●FF6 复刻(PS，99.3.11)8 万。●FF8INTER 版(PS，97.10.2)，50 万。

总计 1600万！

勇者斗恶龙系列一览

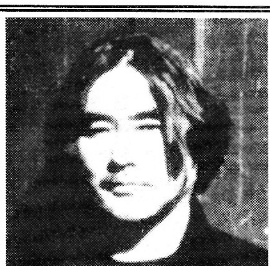
作品	发售日	机种
DQ1	1986.5.27	FC(512K，150 万)
DQ2	1987.1.26	FC(1M，240 万)
DQ3	1988.2.10	FC(2M，380 万)
DQ4	1990.2.11	FC(4M，310 万)
DQ5	1992.9.15	SFC(12M，280 万)
DQ6	1995.12.9	SFC(32M，200 万↑)
DQ7	2000.8.26	PS(CD2 枚)



总计 2100 万！

DQ 非主流作品：●DQ Ⅰ·Ⅱ复刻(SFC，93.12.18)，120 万。●DQ Ⅲ复刻(SFC，96.12.6)，140 万。●DQ 怪兽篇(GB，98.9.25)，230 万。●GB 勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ版(99.9.23)，70 万。

角色设定的差异——两位画家简介



↑这位大哥也是个超级酷的外型，颇有艺术家风采。

天野喜孝的小档案

1952 年 生于静冈市
1967 年 参与科学忍者队等作品的制作
1981 年 在出版界出道
1987 年 开始为 FF 设计角色
1997 年 在纽约开办“个展”

■天野喜孝的狂野与浪漫

说到天野喜孝，可能许多人都会想起他浪漫中又带有狂野及不拘小节又非常华丽的画风。其实他从十五岁时就进入画画这一行，最早是参加动画的制作，后来还担任电影的视觉设计还有剧场的服装设计等等，由于他个人独特的画风，在日本也相当受到喜爱。有人曾在日本看过他的个人展，一幅画要四十～六十万日币，可是上面依然是贴满了许多预约者的姓名。从这里就可以看出他个人画风上的魅力。

相信许多人都对他的作品印象深刻，例如吸血猎人 D，创龙传、亚尔斯兰战记等等，小说或是动画都有他的存在。而这次回到了太空战士Ⅸ的人物设计中，玩家们又可以看到天野那狂野又华丽的风格了，这对我们来说，玩游戏时也是一种享受，不是吗？



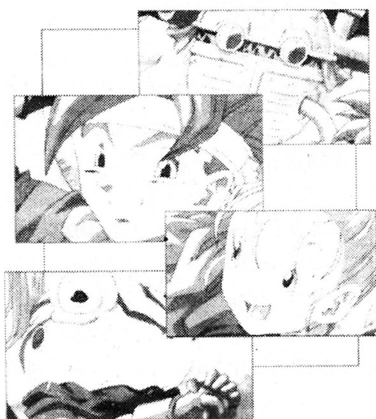
自立歌●在我心中 SEGA 最伟大——滴自己的汗，吃自己的饭，自己的事自己干。靠 SQUARE、KONAMI……，不算是好汉。(广西都安县安阳镇屏南街蓝必珊)/天语：蓝必珊读者还希望本刊的 PC 相关内容“死れい！”。他在“对某游戏评语”时留下“免了，写了几年也没被刊出”字样。

■鸟山明的喜感与幽默

鸟山明从投稿被退件五十次之后，所表现出来的幽默感，至今仍是无人可敌。从机器娃娃丁小雨到七龙珠的孙悟空，鸟山明在喜感及幽默的表现上都不禁令人为之喷饭。而从其1986年为勇者斗恶龙设计人物以来，至今也有十四个年头了。但是他的作品仍然受到许多人的喜爱。而鸟山明不论是在动画或是漫画界都相当的有名气，当年还被列为日本纳税最多的漫画家，以及日本最具知名度的漫画家之一。由此可见鸟山明的画风上都具有非常独特的魅力。希望今后还能够为读者们再创造出更好的作品。

鸟山明的小档案

是个胖子
已婚，二子(一男一女)
23岁出道
养了一只小猫小黑碳
其西伯利亚犬 马特在十岁时升天，但生了两只小犬
最讨厌 老鼠、看牙医
喜欢 看电影、发呆、去迪斯尼乐园
弱点 怕冷！！！



↑鸟山明的画风明显偏向了"可爱"层面，比起天野喜孝来截然不同。



↓你瞧，天野喜孝的人物设定(后面那个)到了游戏中就成了这个样子，有区别吗？

系统解析——召唤兽VS怪兽伙伴

要说到勇者斗恶龙的怪物伙伴系统和最终幻想的召唤系统到底有什么不同？那可真是说不尽、道不完哪！不过即使如此，我们也要从这些庞大的复杂资料中理出一些头绪来。首先我们就从出处来看吧！



↑RPG似乎就是这个样子的。

出现的时间

勇者斗恶龙的怪物伙伴系统是从五代开始的。而最终幻想的召唤系统则最早是出于三代的召唤兽"巴哈姆特"等。

获得的手段

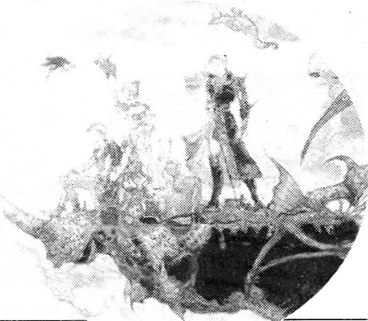
再来就获得手段来说，勇者斗恶龙的怪物伙伴并不是说可以得到就能得到的喔！而是得看运气，由于主角的特殊能力，在打倒怪物之后，会因机率的不同，而怪物会站起来请求成为同伴。如果愿意的话就可以成为伙伴，如果不愿意的话，怪物也会自行离去。不过通常都会让它成为同伴的(因为好运是不常有的)。不过如果已经拥有这一类的伙伴的话，会再拥有第二只伙伴的可能性非常的低。而最终幻想获得召唤兽的手段有许多种，不过有一点可以确定的是，从最早的召唤兽到目前的召唤兽。最强的召唤兽都需要"使用武力去征服"，也就是说只要有实力，一定可以得到最强的召唤兽，这和勇者斗恶龙的靠运气得到怪物伙伴是不同的。

对游戏的帮助

而在勇者斗恶龙中，怪物伙伴的存在可以说是一种常驻式的帮助，说这样可能就有一点抽象。意思就是说，怪物伙伴是一直和主角在一起的，不管是什么战斗，不管敌人是强是弱。只要怪物伙伴在队伍里面，就随时可以进行战斗，当然最终幻想的召唤兽也可以随时进入战斗，不过要怪物伙伴加入战斗不须要花费任何的HP或者是MP。而最终幻想的召唤兽就不同了，对FF的系统来说，召唤兽可以说是一种"绝对助力"的存在，因为召唤兽一直是属于支援战斗的系统之一，从以前到现在都是如此，未来会不会如此，那就不得而知了。不过我们知道的是每一种召唤兽都有极特别的功能和威力。也就是说，FF的召唤兽都算得上是极为强力的武器之一。而且通常都是使用于对付极为棘手的敌人上(例如头目啦！)。

就地位而论

如果要说怪物伙伴系统和召唤兽系统在游戏中的地位。那么我们就可以说这两种系统都是可有可无，因为这两种东西都不是过关所必要的，不过在增加游戏的游戏性还有对战斗的支援性上，勇者斗恶龙可能就比不上最终幻想系列了。因为勇者斗恶龙的怪物虽然有很强力的，可是能不能得到就得要看运气。而且，没有怪物伙伴，一样有人类伙伴可以一同作战，再者人类伙伴还可以装备比较强的武器和防具。而最终幻想则不一样，召唤兽的攻击力或是特别能力一定是伙伴所不能拥有的。或是魔法所无法相比的。怎么说都会令人有想"拥有"的意念。



●莎木，是一部连我爸爸、妈妈都争着玩的电影级游戏。希望和全国的世嘉FANS联络。请将我的地址刊出。
(广东省惠东县平海镇上中村出口站(陈宅)陈文敏，516363)

就入手方法而论

谈到如何得到或怪物的伙伴，勇者斗恶龙就比最终幻想要来得简单的多。毕竟勇者斗恶龙系列中只有两代有这种系统，而最终幻想则从三代开始就有了。那么我们就先来谈谈比较简单的勇者斗恶龙系列怪物伙伴的入手方法吧。

DQ Ⅴ的怪物伙伴入手方法很简单，只要打倒敌人，再等着看它会不会站起来要求成为伙伴就可以了。而到了 DQ Ⅵ就比较复杂一点。还得要先练到转职成为训兽师这个职业之后，才有可能在战斗中得到怪物伙伴，不过也真的是要看运气。

而最终幻想系列就很复杂了。如果要说最强的巴哈姆特的话，除了五代之外，都要在打倒巴哈姆特之后，才能得到这个召唤兽。而其它的就有当礼物拿到的、用偷的（太八）、用买的等等。不过也因为这样，才能让游戏变得更有趣吧！二者的异同读者可参考右边。

●召唤兽系统 **VS** ●怪兽伙伴系统

最大差异

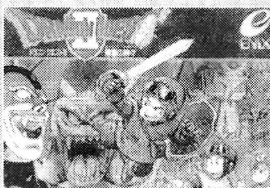
——FF 系列

需要实力/知道在哪里一定可以得到/不能装备武器/需要消费某些能力/对战斗以外的能力有帮助

——DQ 系列

需要运气/知道在哪里却不一定可以得到/可以装备防具和武器/不需要消费任何能力/对战斗以外没有帮助

相似之处 都对战斗有帮助/都不是最必要的存在



←勇 2 代。角色由 1 人增至 3 人。由勇者的子孙们打击新的魔王。出现了船，乘船在地图移动。魔法、武器被强化。三人团体做战理所当然成为一大创举。

召唤系统的变化

作品	说明
最终幻想Ⅲ	纯粹是魔法的一种，有用买的，也有打倒怪物才能入手的。
最终幻想Ⅳ	只有某些特殊人物才可以使用，打倒之后就可入手，有些是别人送的。
最终幻想Ⅴ	需要转职成召唤士之后才可习得召唤术。
最终幻想Ⅵ	从魔石中被放出来，或者是打倒才能得到。对故事来说是不可或缺的。
最终幻想Ⅶ	召唤兽是从魔石出来的，所以要先熟练魔石才能多次召唤召唤兽。
最终幻想Ⅷ	召唤兽装备在主角身上，并且练召唤兽可以学到许多的特殊能力。
最终幻想Ⅸ	?????

怪物伙伴的变化

作品	说明
勇者斗恶龙Ⅴ	怪物用收服的，每种不同的怪物有等级上限及不同的经验值。
勇者斗恶龙Ⅵ	怪物用收服的，不过怪物的等级的上限可到 99 级。而且怪物们可以转职。

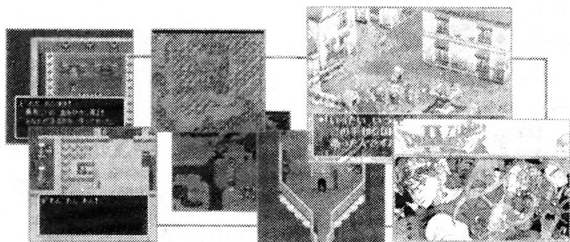
传统与进化的优缺

说到最终幻想和勇者斗恶龙系列的不同点，一定会有许多人会认为是传统和进化的对立。到底传统和进化之间有那些优劣呢？玩家对于这两种系列的游戏又有什么感想呢？首先让我们用数据来比较一下吧！FF 系列到目前为止总共发售了 1670 万片，而 DQ 系列则是发售了近 2200 万片（以上数据仅限于日本国内发售数量）。

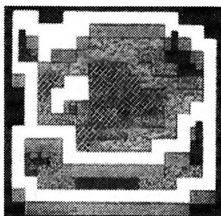
当然，用数字来评两种游戏是不客观的，不过从这一点我们可以知道玩家们对游戏的喜好程度是如何。

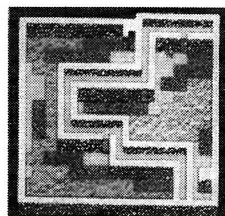
传统的勇者斗恶龙

勇者斗恶龙给人的印象一向是传统走向，相似的人物造型，类似的世界观。武器的系统从一代到六代都极为相似。让人一看到就会知道说“这是勇者斗恶龙”。其实从勇者斗恶龙一出现以来，就一直受到玩家们的欢迎，尽管有人认为勇者斗恶龙系列和最终幻想系列比起来，实在是不求进步，可是换个方式想一想。勇者斗恶龙从一开始发售到现在销售量一直都保持在一定的数量以上。这就表示玩家很喜欢这一类的特色，自然，游戏公司就不会想做太大的变化。可是如果说勇者斗恶龙是不求变化的，那又太对不起 ENIX，因为每一代勇者斗恶龙的新系统都是别的游戏所没有的东西。只是这一类的变化在最近几代中比较不明显罢了。而会给人这样的感觉，原因就是最终幻想的出现。



↑勇者系列可以使人体验到不同世界的冒险行为。



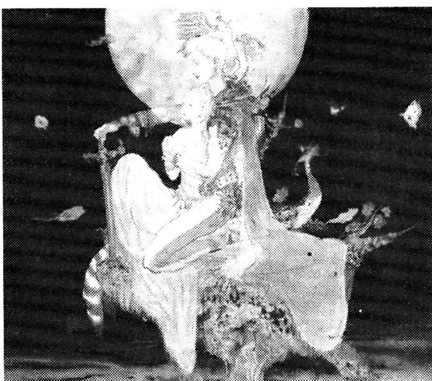


←这是 FF2 的地图，左边那幅是南之岛吧？造成 FF 系列轰动的原因究竟是什么呢？

原来，FF 系列能够使玩家像在观摩电影一样去冒险，因此获得了成功。

求新求变的最终幻想系列

如果要说到最终幻想系列，可能有很多玩家都是先玩过后面的几代后，再回去玩前面几代的吧。而每一代每一代的不同及变化，使得最终幻想成为目前连续作品中集数最多的作品。其实早期，FF的名声是比不上勇者斗恶龙的。所以它为了要走和DQ不同的路，于是尝试加入了各种不同的特色及新系统。也因为如此，每一代不同的新系统和新特色，都给玩家们不同的新体验。尤其在创造出召唤系统和陆行鸟等著名角色后，又更加地受欢迎了。不过，相信最终幻想会受欢迎的另一个最大的关键就是因为画质！之前一到三代的最终幻想并没有什么非常特别的地方，可是从四代在超任上面发售之后，最终幻想的销售数量有了明显的提升。从第五代开始大跃升之后到了八代而到达了最高峰。而从五代开始的画质及画面的处理是则是明显地提升。从这里我们也可以看得出来，画面的好坏实在是占了游戏中相当重要的一个因素。



↑FF5，公认的系列NO.1。情节幽默是特点之一。

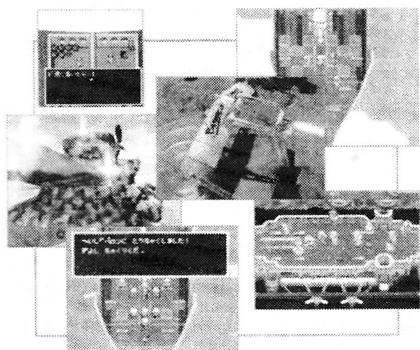


↑太9更漂亮了。

传统和进化

其实两种系列之间都是互相保有着自己的传统和进化的，像勇者斗恶龙系列看起来像传统，那是因为角色设计的风格是一贯的，游戏制作人的风格也是相同。不过勇者斗恶龙系列也总是能够在同中求变。像四代的分段式剧情，职业系统的进化，怪物伙伴的出现。以热气球、城堡、魔毯等为交通工具，这些都是别的游戏中所没有出现的。所以遵循着一个大系统，而不断地变化其精神，相信这是勇者最大的特点。

而最终幻想则不一样。最终幻想一直在给人耳目一新的感觉。不但是外观，连内在也是一直不断的变动。不过有些系统还是保留了下来，像飞空艇、召唤兽、青魔法等等，这些都是最终幻想的招牌之一。在不断的进化之中，仍然将传统保持下来，这是最终幻想的最大特点。而这些也就是勇者斗恶龙系列和最终幻想系列在根本上最大不同的地方。



↑这两个RPG系列，画面总是有点Q。

回顾一下RPG受欢迎的原因

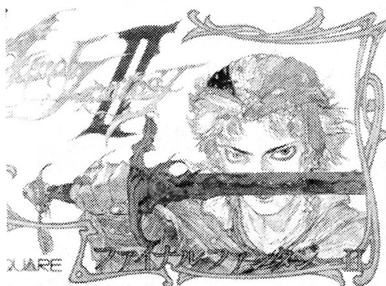
RPG以87年和88年为转折，之前是ACT和STG的天下。

玩家能够成为主人公去冒险，这当然是RPG得以畅销的一个原因，但“幻想世界”可能是一个更重要的原因。在RPG中有现实世界中绝对没有的东西，还可以做现实中绝对做不到的事情。作为其象征，勇者对玩家的吸引力就是龙和魔法。这二者现实中绝不存在，但每个人又都耳熟能详，所以玩起来很有趣，这是一般人能接受的原因。

另一个不能忽视的原因是主人公不断成长的乐趣，只要不断获得成长的机会，难以征服的敌人也可以轻松打倒。购物也是RPG不可缺少的内容。

由于当年勇者斗恶龙的极度走红，其他一些厂商很自然地开发出反勇者派的作品，成功者亦不乏其人。

勇者派	反勇者派
冒险基本沿一条道路前进	可以自由活动范围很大
战斗方法和画面非常具象征性	战斗指令的输入方法复杂
储蓄一定要去教会进行	储蓄基本上在哪儿都可以
完全消灭后钱只剩一半了	完全消灭后钱数依旧
人群的移动是一个连接着一个行进	不论增加几人，其角色只有一个
最初选定的名称要固定至最后	在游戏中间可以变换名称
主人公作为勇士先开始	主人公最终成为勇士



←太2。飞空艇首次出现。本作中玩家会遇到シド，此人正是穷毕生之力研发出飞空艇的名科学者。有了飞空艇，玩家们冒险的范围扩大了。FF1代的交通工具“船”，需要费老大劲打倒海贼才得的到。

游戏大公司中ENIX的员工数量位居老么！

ENIX本社：东京都涉谷区。社长：福岛康博。1975年5月22日设立。资本额69亿日元。营业额244亿日元(1999年)。员工119(男97女22)，平均年龄32.9岁。目前开发对应机种：GB、PS、PS2、WIN。游戏以外的主要事业：出版，玩具类的企划、开发、贩卖。

这样一家极具知名度的老牌公司，只有100余人，这也难怪勇7迟迟不发售。股票下跌也是情理之中。

世嘉 3230	SQUARE 686
南梦宫 2404	SCE 650
科乐美 1983	ASCII 619
SNK 1149	光荣 445
嘉富康 1038	JELACO 250
万代 974	ENIX 119

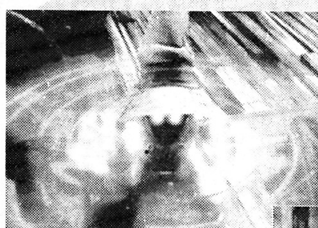
两大系列最新作的变化与比较

最令人值得庆幸的一件事就是玩家们可以在今年内同时玩到“最终幻想Ⅸ”和“勇者斗恶龙Ⅶ”（不能错过的PS之“最后辉煌”！？）。最终幻想确定在今年七月七日发售，而勇者斗恶龙Ⅶ则是今年的八月二十六日。现在就让我们来看一下这两款游戏有什么不同吧！

回归传统的最终幻想Ⅸ

这一次从阪口博信的口中说出了“要让最终幻想回到原点”的话，于是最终幻想Ⅸ中的人物角色们也变了，变成之前的三头身。而且最重要的是人物的设计又回到了由天野喜孝执笔。对传统的FF迷们来说或许是个好消息吧！可是对只玩过七代和八代的玩家们来说，会不会令他们不习惯呢？

在这一代中，水晶又回来了，而且将成为整个故事的重点之一，相信这也是阪口的意见吧！到底这次在最终幻想Ⅸ中，会有多少东西是会回到之前的设计呢？真是令人期待。（不过画面一定不会回到原点的，因为回到原点的话不就是回到最终幻想Ⅰ的画面了吗？）





→手套有何用处？

←头上有角，必属高手？

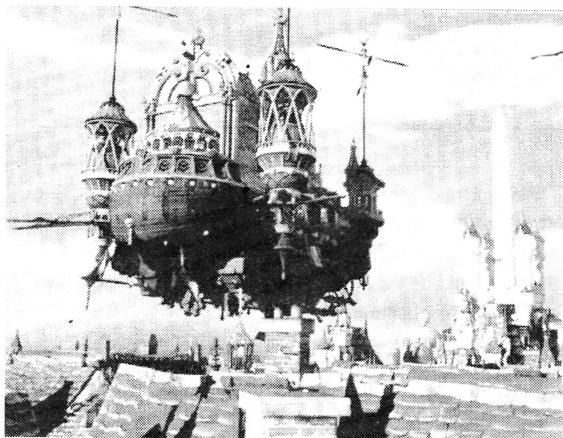


MOG NET

→游戏中你若有时间，可帮助各地的莫古送信，一般都可得到道具或是强有力的情报。千万别忘了。

多数登场的飞空艇

这次在最终幻想Ⅸ中即将会有为数众多的飞空艇出现。而且将会在游戏中占有极为重要的角色，扮演了接续游戏片段的重要地位。而且在飞空艇中还会拥有巨大的豪华设施的剧场艇。SQUARE总是能在最适当的时机将飞空艇的特长表现出来，让玩家们有不同的感受，因此飞空艇让人倍受期待。



由道具所练成的能力

每次都有令人惊喜的战斗系统，这次又出现了新的设计，比如不同的道具和角色之间会有不同的相性。如果道具武器和角色的特性相符的话，那么就很容易的可以引出各角色的能力。在将能力修得后，这个能力便会成为主角本身的能力。所以玩家们可以选择到底是要一直换新的道具来使用各种不同新的能力呢？还是要死命地修练某一种道具，让那个道具的能力成为你自己的？这就看你的喽！

主要的角色一共有八个

目前这些人的情报都已明了。每个人都有着各自的心结及特性，看来是比前作要复杂得更多了。

从平面到3D立体的勇者斗恶龙Ⅶ

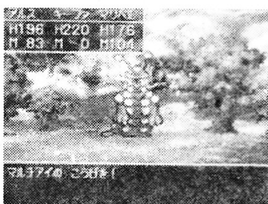
这次勇者斗恶龙Ⅶ中则是以追求“真实”为游戏的主题。

游戏世界的真实

在这个世界中只存在着一个小岛，至少游戏中的所有人都这么确信着。然而在发现了石板之后，主角对这个真实开始感到了怀疑，“世界只有这么小吗……？，石板是从何而来？”，于是乎为了探寻石板的秘密，主角开始了他的真实之旅……。

和怪物的战斗就有如看连续剧一般真实

战斗系统的画面当然要真实漂亮，而且本作的AI也被强化了。另外，最特别的地方就是在战斗之中加入了对白。在以前的战斗画面中，画面一方的信息框中只会出现谁攻击谁，谁受了多少损伤等，可在这一代中竟出现人物之间的对话及角色自己的独白，真的好像在看连续剧一般，这也算是真实的一种吧。



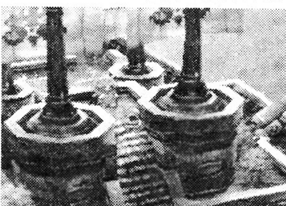
↑勇7这次能给业界带来多大的正面影响还很难说。

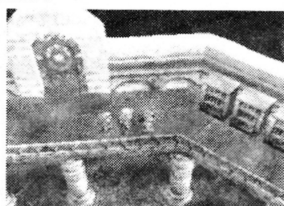
创造出属于自己职业的真实

在这一代的职业中，主角可进行各种职业的修练。而每一种职业也有所谓的职历。就例如一开始学魔法时是个“学徒”，然后到最后成为“大师”。这些都会留在本身的经历之中呢！

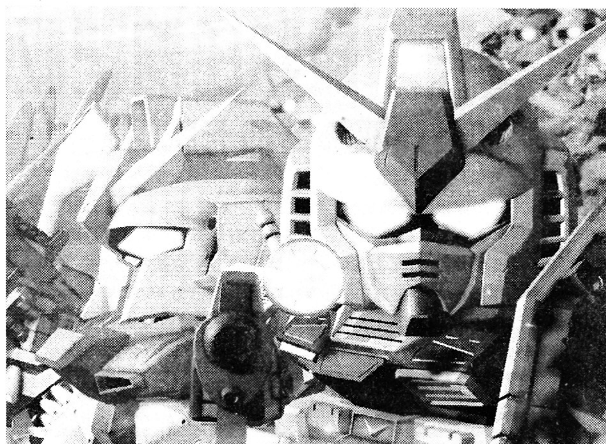
城镇画面三百六十度回转的真实

这次除了将画面变为3D之外，另外一个特点就是画面可以做三百六十度的旋转。这样一来你就可以看到立体世界。随着视点的旋转，玩家们可以看到建筑物的各种视点，让人可以真实地感到这个游戏世界的真实感。





●我家PS旁贴着一张标语：随手关机，节约用铁。评生2：我们班上有人打不出豆腐就说豆腐是臭的。（沪浦东大道1585弄 魔仔）



SD 高达 G 世纪 ZERO

~"游戏研究所"期待玩友来稿~

笔者始终认为"SDGGO"是近年来繁多机器人战略游戏中的最强之作。游戏中几乎所有数据都可以通过△键查阅，而且还备有任意检索资料和选手 CG，内容丰富，设定体贴。

另外，为了方便玩家收集 MS，在游戏通关一遍后，就会出现自由选关模式。但是欲达成图鉴的 100% 依旧很难！目前本人尚在努力中……

PS 厂商：BANDAI 类型：SLG 发售日：99 年

传说中机体在此集结，"SD 高达"系列的究极姿态展现……

练级、MS 的开发与改造

本作与 SRW 系列在练级方面的区别：味方机体如不被击爆，经验值可一直保留；NPC 机体如不达 ACE 等级则下一关（或"下关"）需重新练起。因此，在游戏流程中，一旦发现重要机体，一定要偏重为其升级。这不仅关系到 MS 图鉴的完成，也直接关系游戏的进程。由于 WS 不具备可塑性，以下话题专指 MS。

战后菜单部分：每场战役结束后，务必在菜单中选择量产（CONVENT），使达到 ACE 等级的味方及 NPC 机体投入量产。否则，一切 MS 的开发都将成为空话！组合（LINK）的使用也可以得到新机体，例如：ガンダム与百式组合的 MS 升级开发可提前得到 ZZ ガンダム。

战前菜单部分：开发与改造 MS 都在这里进行。有两点需要注意：1. 开发新机体前要仔细查看数据，以免轮回低性能初始机体。2. 选择改造实质上是培养某特定 MS 的开始，因此选择高性能的 MS 为宜。

也许是因为搭载了大范围一击必杀的地图兵器，致使许多玩家对 GP02A 倍加推崇（GP02A 由 GP01 - Fb ⇒ GP01 ⇒ GP02 ⇒ GP02A 得到）。但是却笔者更加倾向于综合性能很高的 Hi V ガンダム、V2 ガンダム、EX - S ガンダム等机体。因为过分依赖地图兵器往往会使你一无所获，况且地图兵器也并非战无不胜。

另，敌 MS 也可量产开发和改造，但在性能方面并不理想，不能成为作战主力。

把握机师特点，注重战前调整

机师：在高达系列里，机师与机体总是密不可分的，此次也不例外，而且分工更加细致。分配 MS 机师与战舰人员前可参照 EDIT 设定中的右方数值，尽量作到对号入座，扬长避短——此为用人原则。其中首席机师（有 LE 字样）能够得到母舰的兵器支援。

机师的升级过程缓慢、有限（最多能达到大佐 A 级）。如果某机体在战斗中被击爆，那么该驾驶机师的各项能力都会下降，其中经过"强化人间"的机师的能力下降幅度较小，而处于"NT"状态的机师会被强制解除此状态。进入 RENTAL 选项可选用熟悉的人物参加战斗。由于它们以庸兵形式出现，战斗结束后就会拍拍屁股走人，因此根本没有培养价值。

战备：1. 查看 STAGE MAP，了解战斗舞台属性与敌方战舰配置，从而确定我方舰队的出击方式。这里有两种配置方式，一种是直接由基地派出，另一种是设置在可供选择的位置上。当然，无论何种方式，查看地图都是最重要的。2. 联接兵器（SP）与 OP PARTS 部分的选用。联接兵器本身没有攻击力，它的作用在于使在战斗中搭乘该兵器的 MS 增加一项能力（在某些特定场合中是至关重要的）。由于 MS 的攻击力、防御力可以通过机体改造来强化，增加 MS 的某种防御属性意义也不大，所以我认为 OP PARTS 追加通信值、指挥值上升的能力或使机师情绪稳定的能力将对作战有较大的帮助。

敌人绝非待宰羔羊，实战经验最重要

A. 出击 MS 与母舰在一个蓝色显示的范围内有照应关系，MS 应在此范围内移动作战。如超出这一范围（红色 ALERT 警告），不仅支援兵器无法发动，MS 的命中率、回避率也要大打折扣。前面提到的战舰人员设置对此有决定性影响。

B. 首选攻击目标应为敌母舰。失去母舰的 MS 宛如待宰羔羊。卖掉大量被掳获的 MS 则是最大的生财之道。

C. 有了万能型战舰和连接兵器将令其它属性的战舰形同虚设，只有第 48 话必须用水中属性的战舰。

D. 在战斗中达成某条件就会发生新事件。虽然从整体剧情上看不出有任何分支路线，但如果玩友要使 PROFILE MODE 中的 CHARACTERUNIT 达到 COMPLETE，就请尽量达成这些条件。

E. CAMPAIGN MODE 的三个"下关"条件：

1. ヒイロ = ユイ对ノベンタ
2. ドモン = カッツユ对东方不败
3. ガロード = ラン对シヤギア = フロスト

F. 游戏中后期，基本上可以不考虑整体战术或是各单位的协同作战，操纵某无敌机体（努力培养的回报）使用轻武器就能在一回合内干掉敌方的整个编队（赤色慧星也不过如此）。有人认为这样会丧失游戏的平衡性，但是广大玩友在玩此类游戏时不就是在追求"天大任我行"的感觉吗？我想，如果把实现的过程缩短也没有什么不好吧！

文/ROCKMAN 责编/PERFECT



游戏王·被封印的记忆

～如何驾驭神奇的卡牌呢？～

暗黑大法师与青眼の究极龙：

出自漫画原作中的最强组合，当玩者手中集齐 021 封印されしエクゾデイア与封印されし者の左手、右手、左足、右足五张卡时，被封印的暗黑大法师就会出现，以无限之力击破对手，瞬间令对手的基本分数变为 0！

本游戏中最强的卡当属"青眼の究极龙"，攻击力 4500、守备力 3800，它是通过仪式卡"究极龙の仪式"和祭品——三只"青眼の白龙"召唤得到，真是名副其实的梦幻卡呀！

PS	厂商:KONAMI	类型:BOG
	发售日:99.9.3	其它:对应振动手柄

揭开神秘卡片世界的变化规律

怪物卡的守护星

在游戏中，每枚怪物卡有两个守护星，在派出场战斗时可选择其中之一，由于守护星有优劣之分，占优势的一方怪物攻、守能力值会各加 500 点。当在己方怪物与敌方怪物实力相差小于 500 点的情况下更显其作用，有时还能借此反败为胜，所以，怪物的守护星一定要慎重选择。各守护星的优劣关系如下：太阳>月>金星>水星>太阳；火星>木星>土星>天王星>冥王星>海王星>火星。

战斗技能的评价

战斗技能的类型有刚与柔 2 种，各有 S～D5 种等级。以超强的怪物迅速解决对手的力量型，评价会偏向刚；而以守备、陷阱、魔法为中心，慢慢解决对手的持久战型，评价则偏向柔。不同的评价将会影响所得到卡片的种类以及珍稀程度。攻击力超高的怪物卡多集中在刚 S、A 级，守备力超高的怪物卡、魔法卡、仪式卡多集中在柔 S、A 级，而刚与柔的 B、C、D 级只能得到一些普通的怪物卡，不过由于其中有一些召唤强劲怪物所必需的祭品卡，所以这几个级别还是不容忽视的。

只有熟练掌握技能等级的技巧，将等级锁定在刚 S、柔 S 级，才有更大机会得到自己想要的珍稀卡片。正常游戏的话，技能等级评价一般在 B 级上下，想达到 S 级，就要调整作战战术，以满足 S 级的条件，下面笔者列出这些条件及战术作为参考，以帮助玩友们尽快取得珍稀卡片。（注：↑表示越多越好，↓表示越少越好）

1. 刚 S 级

条件：耗费回合数↓，融合次数↓，强化次数↓，魔法发动次数↓，陷阱发动次数↓，卡片使用枚数↓，残余 LP↑；

战术：将融合、强化、魔法发动、陷阱发动等次数控制在 0 次，以超强的怪物将对手

怪物卡的融合

融合怪物卡以提高战斗力，是游戏初、中期必须掌握的技巧，部分怪物卡的融合方法请参看《GAME BOY 千年珍藏本》GB 版《游戏王 Ⅱ》笔者的攻略，在此再补充 4 只强劲怪物的融合方法：

1.082 真红眼の黑龙→555 レッド・ドラゴン＋010 暗黑の龙王
2.386 ハーピイズペット龙→062 ハーピュー・レディ＋168 暗黑火炎龙
3.390TM—1 ランチャースパイダー→367 地雷蜘蛛＋658 メタル化
4.713 メテオ・ブラック・ドラゴン→082 真红眼の黑龙＋712 メテオ・ドラゴン

B. 魔法卡、陷阱卡的融合

以下列出在实战中较难或很难得到的卡片的融合方法，让你可轻易得到这些珍稀魔法卡和陷阱卡，从而在战斗中更加得心应手。

1.318 万华镜～华丽なる分身～→261 恶魔の镜＋316 电击鞭
2.320 守备封じ→362 千年の盾＋689 あまのじゃくの咒い
3.337 サンダー・ボルト→316 电击鞭＋658 メタル化
4.342 治疗の神ディアン・ケト→341 天使の生き血 X2
5.348 光の护封剑→350 暗をかき消す光＋669 暗の咒缚
6.656 成イム→307 エルフの光＋312 银の弓矢
7.660 酸の岚→316 电击鞭＋334 海
8.661 ウイルスカード→310 魔菌＋658 メタル化
9.662 トゲトゲ神の杀虫剂→340 ゴブリンの秘药＋325 机械改造工场
10.663 神の息吹→327 フォロー・ウインド＋331 荒野
11.664 永远の渴水→334 海＋319 魔性の月
12.669 暗の咒缚→349 六芒星の咒缚 X2
13.685 硫酸のたまつた落とし穴→336 ブラック・ホール＋660 酸の岚
14.689 あまのじゃくの咒い→657 巨大化＋655 魔法解除

C. 仪式卡的融合

前面已经说过，要达到"柔 A 级"以上评价才有机会得到仪式卡，但无论怎么努力，部分出现机率极低的仪式卡却很难得到，这时可通过融合来获得。（注：标＊的为实战中无法得到的仪式卡；未列出的仪式卡的融合方法请参看《电软》月刊 5 月号）。

1.665 千年の看の仪式→658 メタル化 X2
2.666 ヤマドランの仪式→315 ドラゴンの秘宝＋318 万华镜～华丽なる分身～
＊3.667 ゲート・ガーディアンの仪式→652 迷宫变化＋658 メタル化
＊4.670 カオスの仪式→303 暗・エネルギー＋350 暗をかき消す光
5.673 ライオンの仪式→308 猛兽の齿＋318 万华镜～华丽なる分身～
6.674 恶魔镜の仪式→303 暗・エヤルギー＋318 万华镜～华丽なる分身～
7.675 究极龙の仪式→315 ドラゴンの秘宝＋657 巨大化

迅速解决就可达到此等级的评价，因此，拥有超强怪物是关键所在。

2. 柔S级

条件：与刚S级正好相反；

战术：最难达到的技能级别，珍稀魔法卡、仪式卡都在这一级别才有机会得到，绝对考验你的"战斗技能"技巧。战斗时建议先派守备力超高的怪物防守以拖延回合，再用魔法卡不断强化，同时融合新怪物以增加融合次数，由于使用陷阱卡会极大影响技能值，如果不想花太多时间而达到柔S级，多用陷阱卡吧，只要使用7次以上，打败对手后必能得到柔S级的评价。

注：即使达到刚或柔的S级，由于所得到的卡片是随机的，也不一定出现珍稀卡片，所以要有多打几次的心理准备。另外挑战越强的对手，得到珍稀卡片的机会就越大！

超强怪物的召唤秘笈

就算你已拥有全部仪式卡，但若不知道它们所对应的祭品卡，就无法召唤出超强怪物，仪式卡也就变成了没用的"摆设品"。never mind，笔者经过大量实践，终于找出各仪式卡所对应的祭品卡，具体请看下表。另外，为避免派出场的祭品卡遭到对手破坏从而令仪式失败，建议使用魔法卡"光の护封剑"将对手的攻击封印3回合，这样再使用仪式卡就能顺利召唤了。

注：本召唤秘笈在GB版《游戏王Ⅱ》也可通用，但721、722这2枚卡由于没有设定所以就不能使用了。

8.678 千年原人の复活→319 魔性の月 + 318 万华镜～华丽なる分身～

9.679 ローの祈り→651 锁付きブーメラン + 656 成イム

10.680 三本角の仪式→313 光の角 + 318 万华镜～华丽なる分身～

11.695 人形の仪式→658 メタル化 + 660 酸の岚

12.697 ガルマソードの誓い→301 传说の剑 + 318 万华镜～华丽なる分身～

"カオス・黑魔术の仪式"无论在实战抑或融合都无法得到，是极珍稀的仪式卡，如何得到这枚令人热血沸腾的超级梦幻仪式卡呢，敬请留意下文。

D. 利用PDA通信融合

如果你有PDA而你朋友刚好也有的话，恭喜你们，利用PDA的通信机能你们就能融合出一些只有用此方法才得到的珍稀卡片，不过要用3～4枚卡才能融合成1枚，部分珍稀卡片的融合方法如下：

1.499 青虫→184 ジャグラー + 023 邪恶なるワーム・ビースト + 147 モンスター・エッグ

2.278 プチモス→562 ニードル・ワーム + 628 见习い魔女 + 103 转职の魔镜

3.022 デーモンの召唤→016 时の魔术师 + 254 未熟な恶魔 + 103 转职の魔镜

4. 562 ニードル・ワーム→237 はにわ + 023 邪恶なるワーム・ビースト + 147 モンスター・エッグ

5.628 见习い魔女→254 未熟な恶魔 + 253 エンジエル・魔女 + 147 モンスター・エッグ

6. 369 ウォール・シャドウ→368 シャドウ・グール + 652 迷宫变化 + 366 迷宫壁～ラビリンスウォール～

此外，只要将仪式卡及其对应的祭品卡一次性与朋友通信融合，就可直接得到用仪式召唤出的强劲怪物，这样，就算超级梦幻怪物卡"青眼の究极龙"也能轻易制作出来。（仪式卡所对应的祭品卡请看下文）

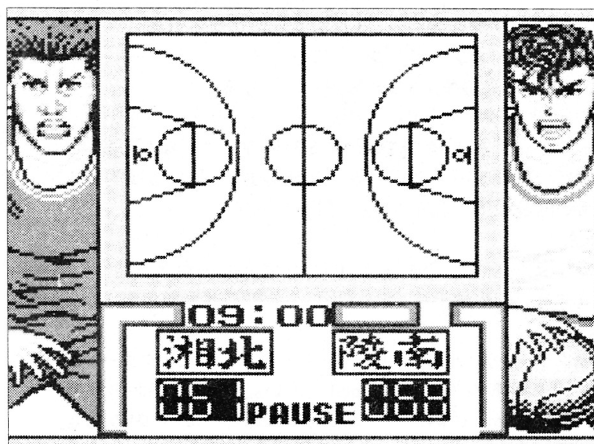
E.PDAの隐の秘密

PDA除了可通信融合卡片外，还有一个用途是利用其红外线通讯机能，接收TV或AV机遥控器的信号，从而轻易得到卡片，有时还能得到诸如"**カオス**・黑魔术**の**仪式"，"完全究极态・**グレートモス**"等等超珍稀卡片，不过机率嘛……，**だから**，赶快收集你家中的电视机、VCD、DVD机遥控器吧，按下不同按钮就能得到不同卡片，你的运气决定着你所得到的卡片的珍稀程度哦！

最后の忠告：玩此游戏时请不要使用金手指一下得到所有卡片，这会完全失去收集卡片的乐趣，而卡片收集恰恰是这款游戏的最大魅力。使用金手指的玩友请不要阅读本文，因为……你没资格！

文/曾宪洋　责编/PERFECT

召唤怪物（攻/守）	所需仪式卡	所需特定祭品卡
356 スーパー・ウォー・ライオン（2300/2100）	673 ライオンの仪式	201、403、483
357 ヤマドラン（1600/1800）	666 ヤマドランの仪式	029、031、101
360 ゼラ（2800/2300）	671 ゼラの仪式	085、298、377
362 千年の盾（0/3000）	665 千年の盾の仪式	255、296、629
364 カオス・ソルジャー（3000/2500）	670 カオスの仪式	027、038、058
365 デビルス・ミラー（2100/1800）	674 恶魔镜の仪式	186、261、595
374 ゲート・ガーディアン（3750/3400）	667 ゲート・ガーディアンの仪式	371、372、373
380 青眼の究极龙（4500/3800）	675 究极龙の仪式	001X3
701 ダンシング・ソルジャー（1950/1850）	676 踊りにまる诱发	249、395、511
702 ハングリーバーガー（2000/1850）	677 ハンバーガーのレシピ	014、295、547
703 千年原人（2750/2500）	678 千年原人の复活	003、064、453
704 ローガーディアン（2050/2500）	679 ローの祈り	160、161、535
705 トライホーン・ドラゴン（2850/2350）	680 三本角の仪式	006、047、571
706 エビルナイト・ドラゴン（2350/2400）	691 エビルナイト・ドラゴンの复活	168、294、604
708 コスモクイーン（2900/2450）	698 コスモクイーンの祈り	266、635、638
709 チャクラ（2450/2000）	694 チャクラの复活	178、269、288
710 クラブ・タートル（2550/2500）	692 亀の誓い	089、449、451
715 キラー・パペット（2000/2350）	695 人形の仪式	166、405、416
716 ガルマソード（2550/2150）	697 ガルマソードの誓い	239、378、621
717 ジャベリンビートル（2450/2550）	696 ジャベリンビートルの契约	052、480、533
718 要塞クジラ（2350/2150）	700 要塞クジラの誓い	436、441、542
719 スカルライダー（1900/1850）	699 スカルライダーの复活	146、479、485
720 暗と光の假面（2000/1800）	693 假面の契约	102、182、220
722 マジシャン・オブ・ブラック・カオス（2800/2600）	721 カオス・黑魔术の仪式	007、035、417



篮球飞人 2

~特殊操作与主力球员介绍~

定格动画揭秘：宫城的断球、流川枫的扣篮、投三分的三井，以及抢篮板的樱木和飞身上蓝的仙道，在"篮 2"中原作人物的特点都被动画系统表现得淋漓尽致。只要让球员带球走到一定的位置，而后投篮的话，玩家就可以大饱眼福了。要注意的是，有的球员投篮时有两个小黑格，要尽量让篮球停在右边的小黑格上才好。

GB	厂商：BANDAI	类型：SLG
	发售日：不明	其它：对应通信线

简洁明快的菜单令人大饱眼福，樱木军团奇袭GB!

特殊操作

掌握普通操作只是菜鸟的标准，熟练掌握特殊操作才是高手的必备条件。

1. 己方队员换在对方持球队员前面时按A键即可进入一对一画面，无需等待"1.5秒"。

2. 在一对一时按↓键（可配合←→键）为过人假动作。

3. 当投篮画面出现两条黑格时没有左边好或右边好的问题，而是投篮方式的不同。可分两种情况：A.当持球队员在禁区内时，左边为灌篮，右边为上篮（庶民投篮）；B.当队员在禁区外三分线内时，左边为上篮，右边为投篮。黑格长度代表此队员这次能力的水平高低。

4. 流川、阿牧、仙道等球员有时会用转身过人突破，不过笔者感觉好像是随机现象，残念……

5. 盖帽画面（一对一时直接投篮就会切入）时，输入↑↓←→+A樱木会使用"嘿嘿截球法"；赤木用↓+A可使用"活拍苍蝇（盖火锅）"。不过这两招都没什么实际用途，只是有过场动画！

6. 如果一对一时直接灌篮，对方无法防御（没有盖帽画面），所以，一但冲入禁区就大力灌篮吧！（当然得有灌篮能力）

强力队员分析

海南

阿牧（牧绅一）：神奈川第一后卫，实力强劲。上篮、过人、断球和传球都出神入化。身高184公分，可惜无法灌篮。

阿神（神宗一郎）：绝对杀手，三分球无人能敌。虽然不能在后场投篮，但离三分线超远处就可以投篮，而且黑格足有三个球那么长（三井只有半个球长）！身高189公分。超级射手。

清田信长：全能前锋。虽然比流川枫稍逊一筹，可实力仍不容忽视。弹跳力超强，速度也很快。身高178公分。

值得一提的是海南队替补宫益（160公分），虽然其它能力较差，可三分球不亚于三井寿，可换下武滕正，形成双射手。

湘北

赤木刚宪：神奈川最强中锋。197公分。除了三分球外样样出色，防守时更是好象铜墙铁壁，"大猩猩"的确名副其实。

樱木花道：投篮太烂，但弹跳力超强，篮板球稳拿，灌篮也相当厉害，但过人就不敢恭维了。身高188公分。

流川枫：强力前锋，最强新人，其爆发得分能力有目共睹，只是配合上有些缺陷。身高187公分。

三井寿：初中时代MVP射手，至今雄风不减，可以算是全能了。身高184公分。

宫城良田：速度快，控球、上篮和断球技术都很出色，只是个头矮了点儿，仅168公分。

湘北队替补差强人意，木暮也能只是勉强及格，所以一定要注意三井的体力。

陵南

仙道彰：强力前锋。此刺猬头的个人技术比流川有过之而无不及，组织球队的能力也不亚于阿牧，相当了得。身高190公分。

鱼住：与赤木不相上下的强大中锋，技术稍逊一筹。身高202公分。

福田：攻强守弱，状态扑朔迷离的类型，攻击力一流。身高188公分。

陵南的进攻主要仰仗上面三人，要合理利用三人的灌篮。

翔阳

虽然藤真健司有很多少女FANS，可除了他和花形的三分外，就只有身高了……

独孤求败篇

由于对战相当恐怖（高手对高手），很多球都是防不住的，20分钟的竞赛模式往往会出现近200分（每队）的惊人成绩，所以千万不要轻视对手。即便对手技术不如自己，如果发挥出色的话，领先几十分也是小CASE！

虽说技术好可以弥补球队的不足，但强力队员做动作时成功率会更高，比普通球员轻松得多，所以想真"独孤求败"的话，选择强队仍是最明智的做法。

附录：定格动画补完：

灌篮：赤木 樱木 流川 清田



文/真·祝子彭　责编/PERFECT

口袋妖怪·金银

~公开令人惊愕的口袋秘密~

关于No.201的补充:

201号怪兽的中文音译是“安侬”,该种怪兽非常神奇。当完成四个拼图后,玩家共可以捉到26种不同样子的“安侬”。这26种“安侬”的长相与26个英文字母非常相似。除此以外,你还会发现“闪光安侬”。目前笔者发现的闪光安侬只有“H、L、N”3种,有兴趣的朋友不妨继续寻找。

GBC	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:99.11.21	对应:通讯线

欢迎来到闪耀着“金银”光辉的口袋妖怪世界!!

怪兽蛋的疑问解惑

1. 必须通过交配获得的口袋妖怪

以下几种怪兽没有野生品种,所以只能通过怪兽交配得到。

幼年口袋怪兽	雄性口袋怪兽	雌性口袋怪兽
ピチュー No.172	ピカチュウ No.25	ピカチュウ No.25
ピイ No.173	ピッピ No.35	ピッピ No.35
ププリン No.174	ヴリン No.39	ヴリン No.39
ムチュール No.238	No.122或No.125	ルージュラ No.124
エレキッド No.239	エレブー No.125	エレブー No.125
ブビイ No.240	ブーバー No.126	ブーバー No.126

其中No.124的中文译名为“红唇姐”,这种怪兽是没有雄性的,所以要与其他种类的怪兽交配,建议用No.122,因为这两种怪兽都为超能力系。



2. 口袋怪兽交配的必要法则

①如果你没有同一类的雄雌口袋怪兽,而又需要它的后代,那么你只要保证两只需交配的怪兽为同一属性即可,这样会大大提高生蛋的几率。

②雄雌口袋怪兽的遗传功能?

雄性是决定幼年口袋怪兽的各项能力(包括招式和初始能力)。父亲的招式会遗传给幼年的口袋怪兽,这一点大家一定要注意,但是只有父亲的后两招会遗传给幼年口袋怪兽,而幼年口袋怪兽的前两招为此口袋怪兽初期必会的两招。当然父亲的级别越高,新生怪兽的初始能力就越高。我曾用两只LV 80的速龙(No.149)生出的迷你龙(No.147),父亲的两招暴风雪(ふぶき)和破坏光线(はかいこうせん)在迷你龙一出生就已学会,而且其最初的各项数值都在15以上。

雌性怪兽会决定生出的怪兽在图鉴中的位置,新生的口袋怪兽只可能与母亲一样或是母亲的未进化形态。

③ 关于孵化

每种口袋怪兽的孵化时间均不同。孵化时间是由父母决定的。父母口袋怪兽的级别越高,孵化的时间就越长。为了提高孵化速度,一定要把蛋放在有活力的口袋怪兽旁边。当然,怪兽蛋只有带在身上才会孵化,放在电脑里是不会有新生儿诞生的。

怎样才能确保No.236的进化方向

在2000年6月号那篇文章中曾提到,No.236有1/3的几率进化成No.237,有2/3的几率进化成No.106和No.107。其实No.236的进化是有规律可寻的。

① 令No.236进化成No.106:确保No.236的攻击力高于防御力,这样No.236在LV20会进化成No.106。

②令No.236进化成No.107:保证No.236的防御力高于攻击力,这样No.236在LV20会进化成No.107。

③令No.236进化成No.237:保证No.236的五项数值全都一样,这样No.236在LV20会进化成No.237。

若使No.236进化成No.237确实要花费一番心思:首先,令No.236升到LV20,在它进化时按B键取消(通过升级进化的怪兽还会在下次升级时进化),然后使用提高攻击力、防御力和敏捷值分的道具来改变No.236的数值,令其五项数值完全相同。这样它就会在下次升级时进化为No.237。因为在你得到No.236时,它的特殊攻击力和特殊防御力这两项数值是一样的,所以你不必理会这两项数值。此外,要尽量在怪兽低级别时使用道具,因为高级别怪兽的各项数值往往有很大差距。

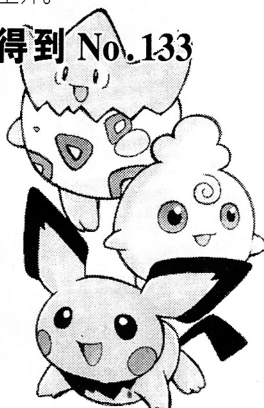
以下三种道具在黄金市(コガネツティ)的shop的四层有售:

タウリン:令攻击力的基本数值提升;

ブロムヘキツン:防御力的基本数值提升;

インドメタツン:敏捷的基本数值上升。

用事半功倍的方法得到No.133



133号怪兽**イーブイ**在红、绿、金和银的版本中都只有一只,所以要想集齐五种进化形态,就至少要玩五遍游戏。这是无疑是非常浪费时间的,但是根据前文介绍的交配法则中的第二条,玩家只要得到雌性**イーブイ**,就可以无限繁殖No.133,事半功倍(本人就从“金”里拿到了雌性**イーブイ**)。各位玩家只要多提几次存档,反复试验,一定能取得到雌性的**イーブイ**(雌性**イーブイ**的出

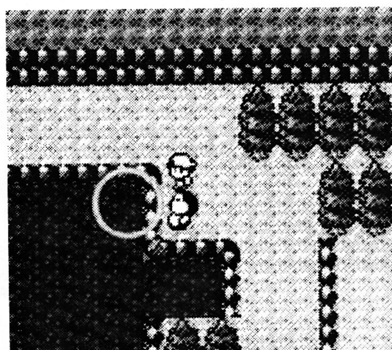
现几率大约为1/5)。此外,其它几只稀有品种(在游戏中只出现一只的怪兽,但不包括幻之兽)也有可能得到雌性怪兽。试验结果详见下方表格。

最终怪兽No.151和No.251的捉法大公开

No.151:只有捉齐No.001~No.150、No.152~No.250,外加27只No.201(包括闪光201),并得到无限物品,去任意一个山洞捕捉即可。(发现时主角会突然说"!")

无限物品是指玩家拿到所有道具后,与博士对话得到的特殊道具。由于该道具能使其他道具变成∞(无限),所以称之为无限道具。

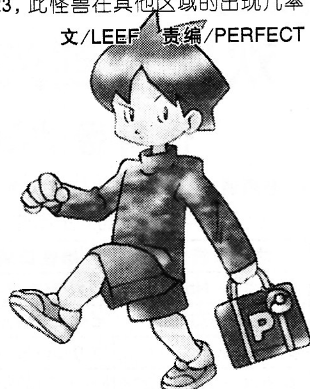
No.251:1.只玩了50小时,超过了便不能拥有。2.捉齐250只小精灵。3.得到无限道具后,把No.246和百变怪(No.132)放在饲养屋,便能得到(由蛋中孵化)。注:这个秘技是我偶然在网上发现的,因为金银中的物品实在太多,我至今还未找齐。在网上已有朋友完成图鉴,想来这个秘技也是有一定可信度的,所以在这里介绍给大家。还有一些口袋怪兽虽不是只有一只,但它的出现地点固定且范围很小,所以它们也是很难捕捉的。如:177号、183号、191号、209号、211号、223号、214号等怪兽。在此我举例说明No.223的捕捉地点,在图中所示位置使用鱼杆钓即可。我曾在这里钓了十次,全都是No.223,此怪兽在其他区域的出现几率几乎为0。



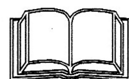
↑图中画有圆圈的区域为垂钓地点。

文/LEEF 责编/PERFECT

名　　称	出现地点	有无雌性
伊布(**イーブイ** No133)	在黄金市(**コガネツテイ**)的一间小屋内得到	有可能得到雌性
伪装树(**ウンツキー** No.185)	在36号的路口	有可能得到雌性
红色的暴鲤龙(**ギヤラドス** No.130)	在愤怒湖(**いかりのみずうみ**)中	均为雄性
卡比兽(**カビゴン** No.143)	在11号的路口	有可能得到雌性
刺比(**トゲピー**—No.175)	由蛋中孵化	均为雄性
拉布拉斯(**ラプラス** No.131)	星期五在**つながり**洞穴最深处	有可能得到雌性
バルキー No.236	在研钵山(**スリバチ**山)中空手大王那得到	均为雄性



目前笔者的图鉴状态:完程度99.2%(已发现249种,已拥有249种),No.201的图鉴完成度100%。
目前我的图鉴还欠缺No.151和No.251两只最终怪兽。注:伊布的后代均为雄性。



对"拆、改、修、鉴"有所实践的玩家，必投稿"科普"

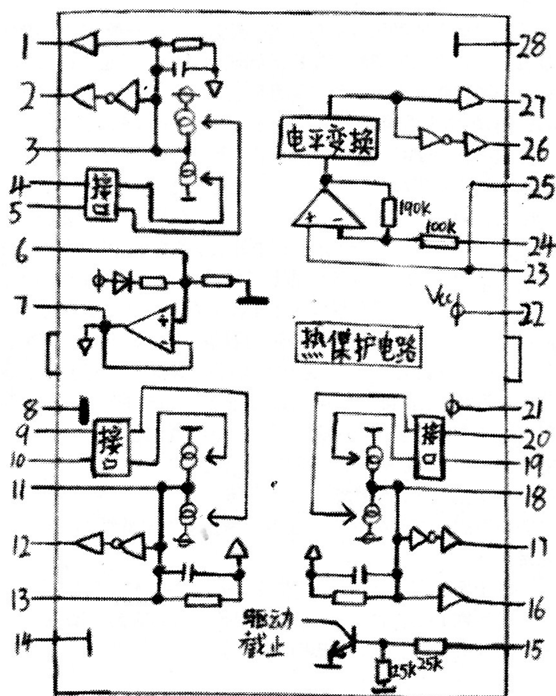
责编天师忠告：以下文章仅供读者参考，绝对严禁自行拆改！

PS主机光驱问题参考例

PS驱动集成电路简介

驱动集成电路在PS机上有举足轻重的作用，具体分管各执行部件的动力，如：聚焦循迹线圈，进给电机主轴电机……PS型号众多，推出以来也在不断改进，驱动集成电路也稍有不同，现以7501型机所用驱动集成电路BA6392FP为例介绍。

BA6392FP为28脚封装的激光头伺服驱动单片集成电路，在许多型号的VCD中也广泛应用，市场售价十五元左右，内含4通道BTL驱动电路，接收伺服集成块输出的控制信号，经内部滤波放大后，驱动激光头伺服机构，内部框图请见下图。



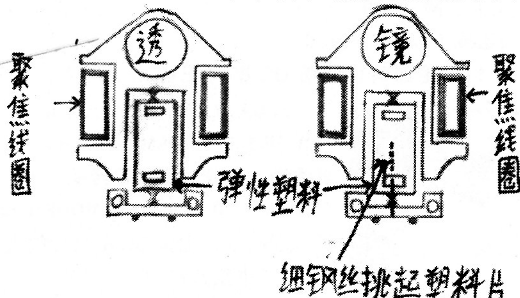
BA6392FP内部框图

1.驱动聚焦线圈
2.驱动聚焦线圈
3.外接RC
4.聚焦伺服控制
5.聚焦伺服控制
6.参考电压输入
7.参考电压输出
8.电路地
9.循迹伺服控制
10.循迹线圈驱动
11.外接RC
12.循迹线圈驱动
13.循迹线圈驱动
14.电路地
15.驱动静音控制
16.进给电机驱动
17.进给电机驱动
18.外接RC
19.进给伺服控制
20.进给伺服控制
21.电路供电电压
22.电路供电电压
23.主轴伺服控制
24.主轴伺服控制
25.外接RC
26.主轴电机驱动
27.主轴电机驱动
28.电路地

PS聚焦线圈两种故障的维修

光驱中的聚焦线圈在读取光盘信息过程中起重要作用。透镜固定在线圈上，线圈通过一弹性塑料片与底座相连。线圈在驱动电路控制下进行聚焦，循迹动作，使激光束准确落在光盘上，用万用表RX1档测量时，线圈有上下或水平方向的位移。

PS机光驱使用久了常有把机器倒置才能读盘的状况，这与连接线圈和底座的弹性塑料片老化有关，此塑料片老化后透镜距光盘距离被拉大了，激光束不能准确落在光盘上，以前有位玩友把光头卡脚滑块下移垫高整个光头组件来解决这个问题。本着学术研讨的态度(作一本正经教授讲课状)我认为有所欠缺。①卡脚滑块下移后光头的移动不顺畅，下移距离也难控制、掌握。②下移后光头固定卡难安装，不安装固定卡的话光头齿轮不能互相咬合，常有不能移动的情况发生，以前曾看到过一种移高线圈的方法，在两种方法进行尝试、对比的前提下，我认为后者较好用。现推荐给玩友：找一杆内有弹簧的圆珠笔，取出弹簧，拉直。剪下一小段，一端从弹性塑料片孔中穿入。另一端用502胶固定在底座上，细钢丝的作用就好比一只有弹性的杠杆，将物镜弹起而又不失其活动性。注意：细钢丝固定好后线圈应比原先位置有所上移，见下图。

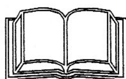


光驱的透镜裸露在外，表面镀有一层蓝色增透膜，侧看有锃亮的蓝光，晶莹剔透，无水渍、划痕、擦伤，如有不可恢复型损伤或增透膜损坏导致的透镜发白，就可以考虑更换透镜，透镜可在电子市场中卖光头的地方或邮购购买，名为VCD机大号物镜，2元左右就可搞定。把光头组件正确拆开，放置平移，用手指按住透镜稍后方，使线圈不能晃动，用一只小号螺丝刀撬动透镜四周，取下透镜，把放置透镜的固定槽中的固定胶清理干净，用小毛笔把碎屑清洁干净。现在可以把新透镜取出，用棉签擦亮背面(背面为一完整半球形，正面为稍稍隆起的弧形)，背面向下镶入固定槽中，新透镜应平整的镶入，否则可能是固定胶没清洁干净，镶好后在透镜两侧各滴一点502胶固定，胶干后擦亮透镜表面即完工，新透镜更换完毕。

注意：此时可顺手把聚焦线圈上提，将小棉签从侧面伸到线圈下方擦拭光路系统中的折光部件：一块易落灰尘，不拆开光头就无法清洁的45°放置的反光棱镜。

以上是我实践出的一点经验，希望能与玩友们互相交流，共同提高。

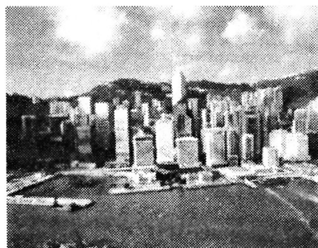
●偶有一天见到PS2画面，真吃惊啊！！！我伤心地给它打7.6分。回想起莎木、生化的DC，我认为世嘉成功了。(兰州兰化第二小学 赵波)/天：玩游戏时一定要走自己的路，并永远相信自己的眼力、判断力、鉴赏力。PS2，我喜欢，你却吃惊又伤心。看来，2000块钱以上的主机，先降了价再来我国混是比较明智的。



号外！●据悉，因某较高性价比主机供求关系发生逆转，批发价格盘整激烈，一天一个样（似法币时期的米价），给经销商带来较大压力。这种情况在 BLEEM！™ 猛搅浑水之后必将变得更加突出。セガファンの魂は永遠に不滅です！

游戏机械制造厂成功进军中国大陆网络市场的业界实例？

时间 2000 年 4 月 26 日，地点东方之珠。中国玩家的老朋友：SEGA ENTERPRESES，LTD．(世嘉企业股份有限公司）于美国的子公司 SEGA．COM 召开了“SEGA．COM ASIA PRESS CONFERENCE”。



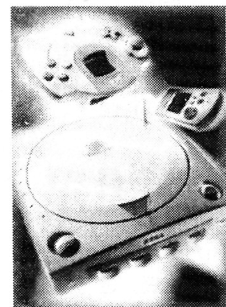
这场记者招待会是由原香港企业“昌明控股”举办的，会中对外达成了两项决议案。

1．●SEGA．COM 于今年 2 月上旬，已经利用换股的方式，成功取得了香港包装公司“CHEONG MING”33％的股权（SEGA．COM 的 6．8％交换“昌明”的 33％）并成为昌明的第二大股东。SEGA 希望藉由这项涉案总值达 1．37 亿港币的合作来持有香港大企业的股权，间接并快速地取得进军大陆网络市场的筹码。如此一来“昌明控股”也名正言顺地更名为“SEGA．COM ASIA”。SEGA 预计将于今年第三季度运用 SEGA．COM ASIA 在香港的行销网络推广电子商务，并且利用现行的 128 位 DREAMCAST 主机达成亚洲地区（包括：中国香港、中国大陆、中国台湾、新加坡、马来西亚）的线上游戏新服务。

2．●SEGA．COM ASIA 最快在今年 6 月便会正式开设现今世界上最大（会员达 250 万人）的个人电脑连线伺服器“HEAT．NET”（WWW/HEAT．NET）；最快 8 月会开设香港当地专用的 DC 伺服器（名为 SEGA．NET）。SEGA．COM ASIA 并预定以此为基础，将 SEGA．NET 推广到亚洲每一个大城市。不过香港将会是首要之地，其他地区最快要等到 2001 年才有可能开设。

主办者除以美版 DC 游戏“死或生 2”向与会者作示范外，亦当场达成了以下 6 项共识。

■共识 1：无论如何！亚版 DC 都将配备 MODEM



SEGA．COM．ASIA 已经预定引进 220V 连 56K MODEM 的“一体型”DC 至香港。就算玩家早已经买了 DC，只要再购买单卖的 56K MODEM 就行了。此外，亚洲地区 DC 主机的线上“宽频”服务也正检讨中。

■共识 2：拿来主义！电话费可折抵主机价格？

SEGA．NET 在香港的收费方式现在还不明了，不过据 SEGA．COM ASIA 的高层表示将“参考美国当地的收费、优惠方案比照办理”。

■共识 3：极力争取！日美版通用 DREAMCAST 主机

■共识 4：水土不服？“DreamPassport”不列入考虑

由于 DC 的专用上网软件“梦护照”只能浏览英文或是日文网页，因此将来在香港亦或是亚洲开设的 SEGA．NET 必定无法适用。SEGA．COM ASIA 除了会积极将 DreamPassport 排除在亚版 DC 的“标准配备”以外，也将改良另一套适合亚洲地区的上网软件供用户使用。

■共识 5：沟通沟通！只有“沟”而没有“通”？

除了提供线上游戏服务之外，SEGA．COM ASIA 也预定将“日文版”DC 游戏软件转化成“中文版”使其亚洲语言化。其中不排除会有香港特别行政区或台湾省的游戏开发公司将旗下著名的原创中文版游戏移植到这台 WIN CE 系主机上。此外，位于美国的 SEGA．COM 也会尽力将 DC 大部分的线上游戏带进亚洲区的伺服器内。

■共识 6：照单全收？11 款 DC 游戏蓄势待发！

2000 年内预定会有 11 款 DC 对应游戏支援美国 SEGA．COM 所设立的网络伺服器。香港方面会引进。



编者话：只要玩家努力支持正版就一定会有收获。根据港台方面的说法，日本某制造厂“成功进军”大陆网络市场的“业界实例”于日前“已然发酵”。

PS 记忆卡使用窍门二则

关于记忆卡故障和 D 盘的问题，我曾经写过一篇短文给贵刊科普园地。可是近几期依然在龙哥热线栏目中出现记忆卡的问题，而龙哥的解答也似是而非。我想不是我那篇短文在内容上太肤浅，太简陋的话，就是该编辑认为我那篇短文送得不是地方。

目前市面上 1M（15 格）的记忆卡共分三种（大致上）：原装（记忆体为记忆颗粒），芯片卡、电池卡。下面主要说说芯片卡和电池卡。

电池卡记录时间为三个月到五个月（新电池），在电池卡电池耗尽的情况下仍可记忆，即使按 RESET 键，记忆也不丢失，但关机后记忆消失，由于使用不便，目前市面上已无货。而芯片卡目前是市场主流，但由于该芯片的记忆原理区别于以上两种，所以在使用时尤其是使用金手指管理时会出现种种特别现象，令玩家苦恼。其实很好解决，首先找一块电池卡（记录满），然后把该芯片卡和电池卡插入卡匣。打开金手指，接上电源开机，选记忆卡管理栏进入，90％的情况下芯片卡那栏会要求你将芯片格式化。格式化后马上复制电池卡中的内容，全面复制后，删除芯片卡中全部内容，静待几秒后，不要回到金手指主画面，直接按 RESET 键即可，若不行可多试几次 99％会成功。有时电池卡的内容在金手指会显示不出画面，那么就换别的记录试试。

另外市面上有一种 1M 的芯片卡，由于使用 2M 的电路，而该 2M 卡是对应手柄 L1、L2 翻页的，所以买回芯片卡后应试一试，按 L1、L2 键看翻不翻，否则记录时乱按就麻烦了。

小经验交流角

不知大家把 D 版碟买来塞进 CD 包后是怎么处理它外包装的塑料袋，不会是随手扔了吧？千万别，它可有大用处！

把小塑料袋套在 PS 手柄上，能防灰，防止按键磨损，保持手柄干净，起到很好的保护作用。更重要的是，玩游戏时不会有任何不适，相反，由于塑料袋很光滑，透过它直接按键比直接按键要舒服很多，玩时间长也不会累。尤其是在玩格斗游戏时，搓招变得相当方便，比左手戴手套或手柄蒙布手感要好多了，还不易手指起泡。

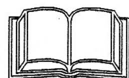
本法既养机又养人，可类推用于其他手柄，本人 97 年买 SFC，99 年买 PS 后一直用此法实践，效果良好，10 元一只的 PS 手柄上□△×○至今仍清晰可见。（大连 罗剑峰）

天语：记得以前玩 FC 时就是这样做的啊。各家彩电空调的遥控器是否也用塑料给包上了呢？

●都二十多岁的人了，还玩游戏！——母语。WHY？I DON'T KNOW．(深圳市某读者）

●莎木，是我一直梦想的游戏吗？不！只是梦寐以求，不是一直。（广西来宾冶炼子弟学校 覃智波）

冷眼旁观●根据玩家上网交流时带出的情报，DC 新游戏执行情况基本良好。而我们认为，源自德国（或英国）的 D 业集团编程虽然过硬（简单引盘永保光驱），但因游戏碟片涂层过薄，光头寻迹负担势必陡增。



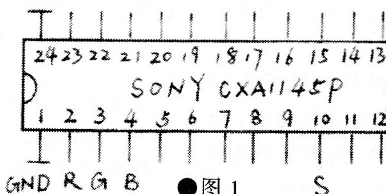
PS 如何接街机

天语：这篇文章揭露了 RGB 的简单原理，属高层文章，作者是自学成才的电气工程师，在大型企业中专修德国制造的可编程控制生产线。但他是个发烧友而且还玩游戏，于是便有了下文。（辽宁省朝阳重型机器厂运机分公司技术科，122000，高飞）

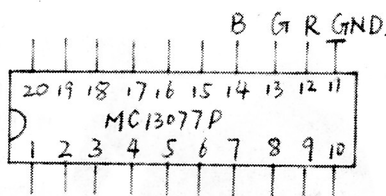
一、PS 在街机上显示图像

首先购一个制转器，报废的也可以。拆开后，电路板上有 8 条线与多脚插头连接，一般标有 V_{CC}（从 PS 中取的 +5V 电压，它给芯片和视频射频转换机构供电）、R（红色信号输出）、G（绿色信号输出）、B（蓝色信号输出）、SYNO（同步信号输出）、AVR（音频 R 输出）、AVL（音频 L 输出）、GND（地线）。将这 8 条线功能记住，然后焊下，制转器弃之不用，只留插头。对应扫描板的 R、G、B、S、GND（扫描板的 5 条线分别是红色——红色信号输入，绿色——绿色信号输入，蓝色——蓝色信号输入，白色——同步信号输入，黑色——地线）接好。

如果线路板上没标记，对于用 SONY CXA1145P 片子的制转器，可按图 1 查找需要的 5 条线，其中插头上的 R、G、B、S、GND，在线路板上通过电阻或电容分别接到 SONY CXA1145P 的 2、3、4、10 脚。参考此图便可轻松找到这 5 条线。其中 GND（地线）是输入输出公用的，在电路板上面积最大和插座外壳屏蔽盒连接在一起。对于用 MC13077P 片子的制转器，如图 2。



●图 1



●图 2

按上述方法连接无误后，开机即可显像，如果色彩不好，可调扫描板白平衡。具体方法是：将扫描板输入信号线插拔下，调整亮度达到能看清楚光栅为止。调整显像管尾部的红、蓝、绿三个电位器使光栅呈纯白色或接近纯白，然后再适当调整亮度电位器，插上输入信号开机。如果图像不同步，上、下翻滚，可调整垂直稳定电位器；如果图像呈一道道斜杆，调整水平电位器；如果图像倒了，可将偏转线圈插到另一个插座上。扫描板上还有红、绿、蓝三个电位器，它不同于显像管尾部的电位器，如果以前街机使用的是电脑板（基板），这三个电位器是调整电脑板输出信号强弱的。现在接 PS 后，便可以通过它来调整 PS 输出 R、G、B 信号的强度了，通过这三个电位器调整，可将图像调整得更加艳丽。

那就是信号输出的最高境界——RGB 输出方式。

二、PS 声音输出

PS 音频输出，不能带动街机 8Ω 扬声器，所以必须制作功放。本人制作的功放十分简单，性能很好，功率大，成本低（仅 10 元左右），如图 3。（天语：图 3 和作者的解释文字没地方登了，下期见）

读者甲：游戏机在电脑上显像就能变成 640×480！
读者乙：你说得不大对，只有 DC 能将 VGA 进行到底！
读者丙：走，咱们问电软去！

DC 的 VGA 连接法须知

考虑到越来越多的玩家拥有了时尚的 DC 主机，而且朋友们对高级输入方式也愈发地重视起来，本刊今特公开以 VGA 端子连接 DC 的相关事宜。（提供先进的游戏方式亦是本小栏的宗旨之一）。

想获得真正的 640×480（点像素）映像，需要游戏机硬件本身的支持，在概念上并非“只要将映像在电脑彩显上表示出来”就可以了。FC 也可以通过加装了电视卡的电脑来显像，但这时的彩显只不过是相当于一台彩电罢了，其“逐行扫”功能完全没有也根本无法得到体现。

（创意/老猫，文/老肥）

DC 机所配显卡为 8MB 记忆体，POWER VR2 芯片拥有绝对的 VGA 显像能力。我们只要买为 DC 添置一个小小的 VGA 转接器，就能从 DC 主机内直接输出最高级 RGB 映像。

测试用的是仿原装的 PANTHER 牌 DC 专用 VGA BOX（约 260 元），各项功能均与原装相同，使用效果令人比较满意。而种种百元以下的 VGA 转接器，建议大家应先让 BOSS 试机，再行掏铁购买。

显示器我们用的是飞利浦“大路货色”105G。将彩显的 15 针插头直接驳在 VGA BOX 的入力端（用螺栓紧固），再将 VGA BOX 的另一端直接与 DC 上的音视频输出端相连，之后请务必检查 VGA BOX 上的 TV/PC 转换开关是否在 PC 档上？PC 专用立体声有源音箱的连线是否与 VGA BOX 上的相应端子相连？确认“是”后即可打开彩显，启动 DC。如果 DC 里放的是正版的对应 VGA 输出的游戏，你的眼前将展现出语言所完全无法形容的鲜丽映像。美轮美奂，堪称终极。

提示

1. 原装或精工细做仿原装 VGA-BOX 提供与电视相连的功能，即不必从 DC 上拔下 VGA BOX 以更换 DC 随机线或 S 端子线，只需保持 VGA BOX 与 DC 的连接状态，将独立的视频（或 S 端）线、音频线（红、白双路立体声）连到 VGA BOX 上的相应端子上，再将音、视频三条线的另一端送入电视监视器即可。同时务必记住，应在 DC 关闭的状态下对 VGA BOX 上的 TV/PC 转换开关进行切换。
2. DC 的 D 版引导系统的菜单画面不对应 VGA 输出，所以就算 D 碟（银碟）支持 VGA，但你却进不去，看不到可爱的“小鹿儿”，怎么玩游戏呢？只能用电视监视器来玩 D。VGA BOX 和 DC 只认原版。经试验，用冒险办法——即动用 VGA BOX 上的 PC/TV 切换开关试图引出 D 碟画面并强行转换至 PC 彩显，完全失败。彩显出现“刷新率错误，15K，59Hz”字样。我们誓将正版进行到底！
3. 使用 VGA BOX 接彩显后，音频将无法输出至功放。
4. 一些特定游戏画面（如 VF3 菜单画面下），出现了摩尔纹效应。造成波纹问题的原因，有视频干扰和扫描干扰之分。DC 使用 VGA-BOX 后出现的这种，原因不明且无法消去。就算高档彩显有摩尔纹调节功能，想必也无能为力。注意，这种情况仅在极个别静态阴暗画面会出现，游戏画面并未发现任何问题。其实 KX 监亦有波纹。
5. DC 的 VGA 为水平 31K，垂直 60Hz，严格审判的话，在特定画面下（如大片白色）会感到屏幕上存在闪烁。建议将色温设在最低。
6. DC 的 VGA 输出是 ANALOG（模拟）RGB 标准三行 15 针。多数常规彩显均具此连线。苹果纯专业 BNC 插 21’彩显（SONY 制）不可。飞利浦半专业型大彩显和大众型苹果小彩显统统可以连接 DC。
7. 在 KX 监上毫无锯齿、马赛克的游戏，到了“640×480 逐行扫”上出现了许多不应该出现的问题。VF3 锯齿骇人，而莎木虽抗锯卓绝但马赛克现象在远处景物上的表现好似 SFC。当一台主机的性能不变时，显示器材愈高级，则 DC 的缺点就愈暴露。显存，8MB 不变。

●PS2，我的最终幻想。（南京白下区 徐一鸣）　●电软又给 DC 钉棺材了。DC 可比 SS 小，一定要节省用料。（河北山海关 陈志宏）
●“莎木”是我向大家推荐 DC 的关键。拥有 DC 后，我常为 DC 打气，让 SEGA 继续奋斗下去。（湖南株洲 陈中梁）

KOF2000 故事、新人简介





→麟是中国大陆某集团的成员,流派是暗杀术。



→这就是把麟给拉来参加 KOF 大会的 SETH。

故事: 就在迷一般的秘密结社“NESTS”暴露其存在之后,又过了一段时间。

在这段时间之中,NESTS 却又消声匿迹,再也没有举办过类似的活动。但是,另一方面,世界各地却好像和 NESTS 的消失成为对照般地、到处不断地发生恐怖活动事件。海德伦特佣兵部队在经过调查之后,证实那些恐怖活动是由 K’及 MAXIMA 所引起的。



虽然海德伦等人立刻开始追踪这两个人,可是就在那时接到“KOF 开催”的通知…!

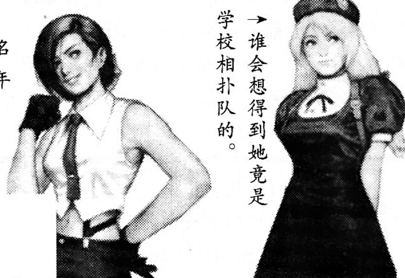
从世界各地受邀而来参赛的格斗队伍中,令人惊讶的,是在受招待的选手之中,居然有 K’和 MAXIMA 所组成的队伍!

除此之外,这时 NESTS 像是为了牵制住两人似的发动了第二阶段的计划!到底 NESTS 的活动是否只是一个偶然呢,还是……?

在动乱再度来临的预感下,THE KING OF FIGHTERS 即将开幕…!!

角色: 新登场的角色有五个。●RAMON:摔角手,有一只眼睛上面蒙着黑罩。主角队。●VANESSA:主角队。●LIN(麟):杀手。红丸队。●四条雉子:16 岁少女,使用相扑术,混血儿。女性格斗家队。●SETH:41 岁,与红丸相识,同时用金钱拉来了麟这个飞贼,同样是红丸队的一员。

技巧: 1. STRIKER 模式:这一次随着战斗中队伍里人数的减少,可供支援的次数将会增加。2.反击模式:量表满了之后,可以 COUNTER 对手的必杀。3.MAX 连续技。4.不掉血防御对手的超杀?



→主角队的她名叫 VANESSA,年龄约 30 岁附近。

→谁会想得到她竟是学校相扑队的。



↓没人知道他这独眼是装酷还是……

森气楼大师笔下的角色外型虽然完全不同(高矮胖瘦各有各的特点,服饰更是五花八门),但如果抛开那些以及发型的话,角色无论男女,却都是一样的大眼睛、一样的高鼻梁、一样的薄嘴唇、一样的发达肌肉、一样的……看来,写实成了这位著名人设的特色。

KOF 全系列怪异处(二)

霸王塾

(……接上期)4.比利的无敌风火轮(97)

在比利对任意有指令投的角色时用。当比利刚使出超杀“大风火轮”尚不具有攻击判定时,让投技角色靠近并使用指令投。成功的话,比利的“风火轮”将不会消失,并一直在身体周围旋转。对方用任何招式也无法将其打消。而当比利再次使出超杀时,便会看到有两个轮回向相反的方向发出。

5.暴走八神的幻影攻击(97)

首先两人同站于版的一侧,暴八在外侧。接下来内侧角色向前冲,暴八用前紧急避闪到其背后便使用“暗钩手”并在收招后立即立即向前冲。在超过“暗钩手”后使出超杀“八稚女”(↓↘→↓←A/C)。成功的话对手会先中超杀后中电,然后暴八会突然收招,并立于原地不动,而对手一旦出招便会被其捉弄住。

如果暴八在刚才“八稚女”收招前使用对空技“鬼燃烧”(→↘↓+A/C)的话,便会出现数个八神的幻像,十分有趣。

6.暴走列欧娜的勾魂(97)

首先让暴走列欧娜使出一招←↙←+B/D(名字忘了,对不起),然后让对手用前紧急回避躲开,并在回旋镖回业前用轻攻击击打列欧娜,强迫其收招,在镖刚要击中身边的对手时列欧娜向前使用投技,成功后,对手会被吸住,并呈现“无政府”状态,任你摆布。

7.玛希玛的勾魂(99)

首先,玛希玛在版边稍前,让对手跳过头顶时打逆向攻击,玛希玛防住,对手在落地向立即叫出真草雉京来援护(是对手叫,不是玛希玛),而玛希玛在刚一解除防御后使用指令投。成功的话,玛希玛会捉住对手的同时被火烧住,对手会落地,但却走不开了,并且会自动减血直至死亡。

8.列欧娜的一击必杀(99)

条件,列欧娜血红且有至少一个超杀。在对二阶堂红丸、坂崎

良以及坂崎由莉时，使用超杀←↙↓↘→×2A/C，这时会看到对手的血有如流水一般猛减下去，一击必死。威力与拉尔夫的超级宇宙幻影相当，且无须破招，条件容易达成，样子更华丽。

格斗之王惊世发现——浮空

（其实这一部分也应属于上文，但为了显示其重要性，故将其另起一段）

记不清是在哪一期的《电软》上（好像是98.2期）在讲解97的连续技和特瑞、山崎无限连杀时，曾经在左下方提及了97的异象——浮空，并且给出了一幅图片（好像是麻宫站在空中）。当时不知是由于杂志社资料不全还是由于其它原因，对浮空的方法讲的十分含糊，只说是应与三角跳结合起来。原来以为那只是一个恶做剧或是经电脑修改过的，使没有相信，但现在经过咸阳市文化宫的全体"战友"以及某机厅BOSS高寒的共同研究，终于确定格斗之王96—99这4作中所有会在版边反弹的人物均可浮空，以下即为具体的三种方法：

1．利用BUG浮空

此法是在98中夏尔米（普通）使用的。当夏尔米在版边对大门使用→↘↓↙←×2+A/C，然后夏尔米即会浮于空中。此技纯属系统BUG，不试也罢。

2．双人配合产生浮空。

此法用于97。使用夏尔米（普通）或玛丽，对手为暴走列欧娜。首先仍是列欧娜使出那个回旋镖↓↙←+B/D，让二人用前回避躲开，然后在镖将要打住自己时（自己紧贴列欧娜），玛丽使用近身投（←↙↓↘→+A/C）夏尔米则使出超杀。成功后，玛丽会站于列欧娜头部的高度，而夏尔米则会站于版上（即消失于画面之外，如己方血多于对手时，可以这样消耗时间）

3．利用版边的三角跳（反弹）来浮空

这一部分才是全部浮空中最神奇的适用于96—99共四代中，而方法也极为困难，具体方法如下：

首先角色应会使用三角跳。先确定自己的角色是紧贴版边的，然后让角色向前方跳出，你会发现角色在跳出前会有一个极为短暂的反弹动作（如果没有，一定是未贴紧版边，或是在起跳时出招了）。注意多观察几次，先找到感觉，然后在角色向前反弹的一瞬间（即刚浮空正要前跳时）输入任意的地面招式或特殊技，成功的话；角色会在空中使出地面的招式或特殊技（离地约一脚的高度）。

而玛丽以及克拉克，大门等会用指令投的人也可利用三角跳来浮空（夏尔米则不行，原因在后面解释），具体方法是让对手在版边像上面说的那样使用三角跳，然后让玛丽等人在对手正要向前反弹的时候（就是在刚能使用浮空技时）将其捉住，成功后玛丽等人便会站于空中。

其实想使出浮空，在反弹时使出地面招式是很不现实的，因为时间极短，根本无法在↗后立即转出一个必杀（至于家用机的按键必杀，我无话可说），要想在街机上使出浮空，最实际的还是使用特殊技，因为出招方便。但也不是说任何特殊技均可浮空，有的虽然可以发出来但却无法浮空（原因在后面解释），所以在97、98中，我只练出了蔡宝健一人的浮空，而在99中，则是蔡宝健，BAO，MAI三人。

要注意的是在"浮空"使出后，角色几乎不能有任何状态变化，不能疾退，不能跳起，不能前/后回避，不能挨打，不能防御，无法使出地面招式，使出空中招式后会立即落地等。上面说的夏尔米无法用反弹来浮空就是因为她在捉住人后会处在空中，而在浮空后紧跟着就落地了。再如有些人的特殊技虽可使出，但由于技巧本身的浮空判定会使角色浮空后立即落地（如蔡的→B，麻宫的→B，MAI的→B，其实MAI要浮空可用↘B）

说了这么多，无非是想说明"浮空"的技巧在实战中有多么的不实用。但话说回来，如果在浮空后有机会用拳脚将对手打入角落的话，便可造成一丝非常搞笑的效果。有次打99时，我便用蔡的浮空将对手的特瑞逼入角落，由于在浮空后任何招术都不会使自己被推开，任何轻攻击都可构成"无限连击"，于是可怜的特瑞被我硬是打到"防御破坏"，然后被轻拳打至死亡。

忘了说了，在浮空时先得紧贴版边，而要想站在版边则有以下3种方法：(1)直接向后跳，并在空中出任意拳脚（防止过早反弹），在落地前就拉着↗不放；(2)在版边拉←←疾退，并在疾退时一直拉↗；(3)自己被打到版边时，起身前一直拉↗。其实只要确定角色紧贴版边时即可，方法不限。（全文完）

"嘉富康"是一家很优秀的游戏制作公司，它制作了很多令人兴奋的游戏，带给我很多的快乐。谢谢您，嘉富康！（广州市站南路 郑亿武）

嘉富康

我将MARVEL VS CAPCOM2放入游戏机，开机后看到的是一个精心制作的LOGO片段：伴随着一串动听的效果音，巨大的"CAPCOM"字样出现，这时一个富有磁力的男声念出了"嘉富康"的英文发音。

这，不就是我曾经认识并喜欢的那个"卡普空"吗？

是啊，如此细腻、纯朴的LOGO片段，还有谁人作得出呢？一种老友重逢之感油然而生……

已经有6、7年了吧？在MD上玩12人时，开始注意到嘉富康的。如今它已是天尊级的厂商了，无论是家用机还是街机，对于它的作品人们耳熟能详。在中国，嘉富康是广大玩家的老朋友。

看了上面广州市这位读者的附言，不禁联想起自己的过去，感慨颇多。许多年前刚开始玩街机时，CAPCOM的游戏就已是机迷们的必修课了，魔界村、194X、三国志……当FC在我国扎根时，嘉富康的一系列ACT佳作又常令玩家沉迷其中。

终于有一天，街霸横空出世，平趟了这个地球。多少人的游戏生涯就是从那时开始的啊！其意义之深远自不待言，但最可贵的是嘉富康从未放弃过对游戏品质的最高追求，它相继推出一系列新基板、新游戏，大搞革新运动，成为业界典范。看过身为VS系列第4弹的"漫画对CAP2"后，我再一次深深地被这家以格斗闻名天下的公司所感动。长期的实践令我有这样一种感觉，嘉富康对艺术是无限热爱并执着追求的。

多少个业界的"第一"，由嘉富康创造。这，源于它那已融于血液之中的活力与奔放，源于它那不同于人的一贯美式游戏制作风格。

值得一提的是，嘉富康是目前为数不多的几家非"势力眼"厂商之一，它无论给哪部主机制作游戏，总是认真敬业，从不虚张声势，带给玩家的却是记忆中最美好的回忆……

也许正因如此，才有了上面读者的那句话。

我相信读者的话是发自内心的。

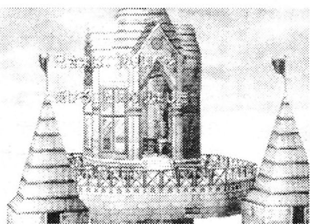
同时也请允许我道一句：谢谢您，嘉富康！ 文责天语



●生活（铁）不可能给你所有你想要的东东，要学会选择（SONY），学会放弃（SEGA）。（大连中山区春海街 唐乾宗）/天语：你说的很对。

●世嘉铁杆们把"电软"当家，却得不到家的温暖。（世嘉钢杆，四川合江县荔江曲酒厂 胡泊）。/天语：给您提供版面以外的地方说话已经不错了。





龙战士Ⅳ

本作一共有若干章，本期是第二章。还有好几章精彩的内容被安排下几期陆续刊发。请大家一定要从剧情着手来理解游戏。这样，就不会被游戏玩了。

小说攻略人人看

PS · 厂商：嘉富康 | 类型：RPG
发售日：1999年4月27日

作者文武
责编天师

◆第二章　不变的人

对于妮娜等人偷偷到西则大陆一事，令温迪亚王室异常愤怒，刻雷面临着严厉的审判。时光荏苒，挂念哥哥的心也日渐加重，妮娜叫上龙，想去探望哥哥。走出门口时却遇见一名叫斯盖斯的剑士的阻拦。

毫无办法的妮娜只能到哥哥的故乡夫伦（**フーレンの里**），聊解心忧。穿过帕乌兹（**パーウッズ**）森林时，妮娜忽然感觉不对，地面巨震，身后如巨人一般的斯盖斯走过，却原来她被缩小了！龙发现妮娜消失，到处寻找。而MASTER的一撞，撞出了真凶，那是在这个森林中的妖精，天生喜欢捉弄别人。据妖精提供线索，妮娜被小鸟带到了鸟巢中。众人在西北角一棵树上找到鸟巢。妮娜正想离开，一阵风声，却是“巨大”的鸟妈妈飞回。妮娜正担心自己会不会成为小鸟口中之食，面前便落下一条肥滚滚软绵绵的虫子。原来缩小的妮娜被小鸟当成了自己的孩子，但如此食物又怎能入口。鸟妈妈见孩子不听话，有心要训诫一番。妮娜防守十回合，鸟妈妈终于飞走。妮娜沿树干爬下，但没想到心急的MASTER连连撞击树干，妮娜失控坠下，在空中恢复原状。

到了夫伦之里，向三位长老告知情况，他们让妮娜去黄金平野找达宝，她是前任族长，也是刻雷的母亲。

要去黄金平野必须乘马，虽然可从马场中借得马匹，但队中竟无一人会骑马。正在这时，MASTER突然狼狈地奔跑，原来是一只可爱的生物奥姆为MASTER铮铮男子汉光辉而陶醉，拼命地追求着他。既然姻缘天定，龙便决定改骑它。

骑上奥姆的龙先往东行，一直到达一块大石后改往东北方向（有小鸟领路），天色逐渐变暗，终于找到了一个帐篷。刻雷的母亲达宝见到奥姆便知道他们从何而来，当听到刻雷将被审判时非常震惊。此举不但可能引发温迪亚和夫伦之间的内战，而且，刻雷有可能被处以极刑！

肃穆的气氛将空气凝结，刻雷正受到温迪亚法庭的审判。

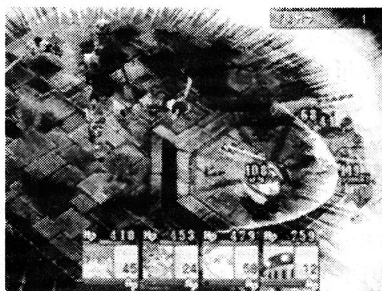
“在休战时期潜入敌国，身为武人，身为族长，决不能容许！……而且还听说你失去了‘王家之剑’。刻雷，你的所做所为破坏了联盟的声誉。”

“这么担心名誉……？但一国的公主艾莱娜被带到帝国去的事却不管?!”刻雷怒声质问。

然而审判官捶着桌子的回答却让人心沉：“我们不能为了一个公主而牺牲联合各国的民众生命！”

寒光闪过。杀人利器一旦掉落于地上，也不过是灰尘罢了。龙惊醒过来，想起上回“王家之剑”被帝国拉索击落（王家**の**剣**を**……），想到只要取回此剑，或许能减轻对刻雷的罪罚。在火山深处，一位老人告知要打造“王家之剑”相同的剑，需要有一种叫做“**フェアリドロップ**”的金属材料。这种金属材料只有在妖精住处才有。

到帕乌兹森林找到妖精，后者哭着要求他们帮助赶跑骚挠妖精住处的梦魔。三人答应后遵指示闭眼转身，头上落下鲜花、炸弹和石块，等到醒来时发现已置身于梦世界。在树底和草丛中找出呼呼大睡的怪物（有ZZZ记号），将它们打倒后，怪物头目**ムンマ**出现（好，好大的鼻子！），巨大化时用魔法攻击，缩小时则施以物理攻击，很快便打败了这只长相可爱的怪物。妖精们将金属交给了龙他们。当“王家之剑”事件完成后，玩家便可以建议妖精共同体了！



↑CAPCOM的RPG代表作！

打造完“王家之剑”后，回城依然受到士兵的拦截。妮娜刚想拿出伪造的“王家之剑”时，审查官却大声道：“王家之剑在这里！是刚才帝国派人送来的，他们以此作为条件，提出对我们不利的休战条约！”

妮娜在城外蹙眉半晌，但她似乎永远也不会放弃：“再没有其他的方法可以救哥哥，龙，能把你的力量借给我吗？”

龙认真地点头。

黑夜和白昼在人间轮回，当佛鲁再次从徘徊在生死边缘的状态下醒来时，屋内明净的亮光使他生命的苍白显露无疑。一个少女见他醒来非常欣喜，而窗外，炊烟袅袅，如放晚歌谣，佛鲁又一次地陷落在了田园牧歌的宁馨中。

到了晚上，妮娜准备潜入牢房，而斯盖斯却不见有阻止的样子，只是和他们一块前行。

“斯盖斯，不阻止我们吗？”

“虽然答应过要汇报，不过，我不会阻止的。”

看着斯盖斯朴实的样子，妮娜叹口气道：“你很温柔呢。”

刻雷独自在平台上怅望夜空。烟月流云，与大地呢喃，所得的结果不过是将人世和人心遮住一样，显露一半，勾勒着无数个模糊的影痕。刻雷低下头来，注视着地上自己扭曲的影子，颓然自语：“艾莱娜……我……究竟是在干什么……”

“哥哥！”

刻雷讶然回头，妮娜的身影从夜雾中分离出来，“妮娜？……为，为什么来这里？”

“是来救你的，哥哥。快点逃吧。”

“这种事怎么可以……，我们逃到哪里？”

●时间就是金钱（在租DC游戏时）。（广西桂林 蒋涛） ●樱大战——你的再版，还是那么有感染力。（北京张自忠路 陈添/成都槐树街 彭桦，二人可做知音了，说的话一样） ●莎木真太棒了，真后悔买了PS。（在朋友家玩过莎木后。哈市太平区 郑海滨）/天语：玩游戏时不要光比性能。

“假如在这里的话，哥哥会受死刑的，那样夫伦一族一定会叛乱。而且……只要和哥哥在一起，到哪里都可以。”

“是……吗……妮娜。的确，我们要想尽一切办法救出艾莱娜。我们先到夫伦，平息判乱！”

长老们见刻雷平安回来，打消了叛乱的念头。刻雷终于见到阔别已久的母亲。达宝满怀忧虑地说：

“用你们的事作借口换取帝国在东则大陆的自由出入权，看来是有什么目的。”

“帝国的人好像在寻找着什么。”刻雷说。

“我想起一件事……他们找的，会不会是龙……”妮娜一边思索一边说道，众人的目光集中在她身上，“在沙漠之町那人说过要找龙……再加上，龙不穿衣服地出现，泥龙暴走，身上具有‘龙眼’……总觉得这些事很不简单，很有些怪吧？”

众人的目光又集中到龙身上，龙似乎手足无措的样子，妮娜连忙摆手道：“不，其实……我并没有讨厌你的意思。”

“唔……不过，帝国所寻找的如果真是龙的话，龙将成为帝国和温迪亚争夺的王牌！只是……是否真是这样，我们一定要搞清楚。”

“如果龙到云迪亚见到‘风龙’，或许会打听到一些什么吧？”妮娜说道。

“唔……找龙打听‘龙’的事情吗……尽管去试吧，这也是方法之一。”

达宝将“**みどりの玉**”交给刻雷，利用这个通过位于东则的达宝神殿（**ターボの**神殿），再往北穿过亚姆之沼（**アムの**沼），便到了妮娜的故乡云迪亚。

进入王宫后，很久没有见到爸爸的妮娜一下子扑入父王怀中。

“从云迪亚得知你们被捕时，我还在想，为什么女儿去找姐姐，却会在敌国被捕！”父王慈祥而充满怜爱地说。

“对不起，云迪亚王……都因为我……”刻雷显得很内疚。

“不，这就行了。我还要感谢你们……”国王摇头道，“温迪亚是很重视名誉的。不容许我们寻找艾莱娜，但你却去了。那么之后的打算该怎么办？在这里也会受到温迪亚的惩罚。还是运用云迪亚的力量协助你们？”

“那，父亲大人，在受温迪亚的惩罚之前，我还有一件事想做。我们想见风龙，有一些事相问。”

“风龙拉维是我们云迪亚人的神之使者……”

“是的。我想向他请教有关龙的事。”

“那么你们到东面的森林去找风之女巫吧，她是侍奉风龙的女巫。”

第二日，他们到东面的卡斯克森林（**カスクの森**），找到风龙古巫。据她而言，持有龙眼的人并非是完全的龙。风龙曾说过每过几百年，世界便会诞生一位名叫阿尔凯依的，被誉为能赋与人们极大力量的龙。帝国的目标也多半是为了阿尔凯依龙的力量。

根据女巫指引，刻雷等准备去云迪亚城的地下洞穴取长羽之笛（风切**りのフエ**），但同时发现斯盖斯已失踪，相信他是赶回温迪亚报告——

“风之塔？到云那里就可以捉住龙。”伊哥利抛出酬金，“唔，辛苦你了，拿走它吧。”

斯盖斯默然取走钱袋，一名部下却忍不住对伊哥利道：“伊哥利大人，让他离开没关系吗？”

“由他去吧，只要钱的没用家伙。……比较起来，真没想到那毛头小子会是龙……我们一定要比帝国更早夺得龙！”鄙卑和野心的光在伊哥利眼中交织。

取得长羽之笛后，到云迪亚北面的风之塔，利用通风口向上的气流到塔顶。正准备乘上翼篮时，伊哥利却率部前来。他认为妮娜等是想用阿尔凯依之龙与帝国交易。声称众人只要将龙交出就可免去刻雷的罪责。战斗在所难免，打倒第一批部下后，伊哥利又派出第二批部下将众人包围。此时，斯盖斯应声而来，将酬金抛回给伊哥利，眼中闪着与仲间在一起的决意之光。

战斗胜利后，众人坐上翼篮飞上无尽天际。云海在身畔轻淌，无数神奇的生物自由的在云层中穿行，没有了山川河海的羁绊，也没有了饱经风霜变迁的大地，有的只是虚空一望无垠的苍茫。巨大的风龙飞到翼篮旁边，以来自异界的声音回答着人类的问题：

“有翼的人，阿尔凯依龙啊，我知道你会来的。”

“你是说……龙是……”

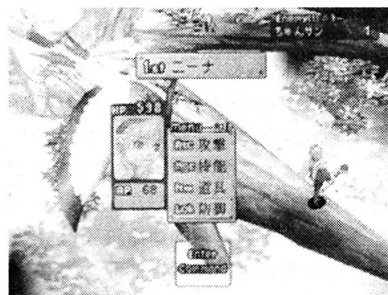
“龙和我们一样，是‘不变的人’（**うつろわざるもの**）。龙，用你们的语言来说，就如‘神’一般，然而，其中也有人的存在。”

“龙是神？！”

“我们‘不变的人’，被人类召唤到这个世界，而后成为神，也可能变为魔神。至于阿尔凯依龙，现在只是被召唤，还没有人能确定其性质。”

“那么，帝国是想将龙变成魔神，再次引发战争？”

“不知道。不过，龙啊，现在的你还不完全是不变的人，为了成为完全的不变的人，你必须到召唤之地去。现在就让我带你去向那里吧，年少的龙啊！”



再次回到地面，却是一座满目银辉的雪山。这里位于大陆的中央，雪山之下有一座掌管召唤的村庄，当龙离开村庄时就能了解到有关‘不变的人’和自己的一切。在风龙打算离开时，妮娜叫住他道：“请等等，风龙。龙是‘不变的人’……那我们该怎么办？”

“妮娜，我们是这个世界中拥有和神相同力量的种族，但是，这种力量如何利用，就要由你们决定，因为这是你们人类的世界。现在你所知道的，是与你们有关系的。”

风龙留下来完全的启示向天际而去，迷惑的众人来到山下的千古村（**チェクの**村），在家等候的长老似乎知道他们前来的目的。随着她的引导，四周一片黑暗，众人看不见周围的景物，只是从身上冉冉升起一道瑰丽的光柱，空幻得如同一个传奇。

“看到这光柱了吧。人们各自有不同颜色的光，就好像那人的生命在流动，流动在生存的道路上。有着特殊关系的人的光会混合在一起，形成很大的光芒。不变的人，能够利用这强大的光芒，来使世界产生波动，产生变化。这强大的光将轻易吞食附近的光芒，并将之推动。光芒最大的就被称为神。”

仍然迷惑不解的八人先在村中休息，而当龙醒来时却发现自己孤身一人。原来

●DC说：我等了三年，就是要等一个机会，不是想证明我了不起，而是要告诉别人，我失去的东西要自己亲手拿回来。SS说：可我已经没做大哥很久了。（南京“武装鹫狮2：英雄本色”的张荣峰。该次世代玩家还说，不是我没看见“贴60分即可”，“而是已买了十张80分的邮票”）

长老为了不让他人听到，让龙进入梦中世界。

“虽然你已经知道了‘不变的人’的事，但是你究竟是什么人？我们在这里一直召唤着不变的人，也就是神，风之龙、泥之龙、砂之龙，全部都是我们召唤的神，但你并不是在这里被召唤出来。你是什么？是谁召唤你？”

龙愕然无以应对，关于自己，只是一片茫然。这时却从屋顶上传来一个声音：“这连龙都不会知道的，这是MASTER说的。”

长老对于MASTER能进入龙的梦境感到非常惊讶，但随即感受到MASTER体内神的气息，看来其中也被封印了一个不变的人。长老离开了龙的梦里世界。

第二天，刻雷突然提出将龙交给帝国，这样能让龙成为神，但在妮娜眼中，龙始终是一个无家可归的可怜孩子，她希望能和他还有姐姐一起回云迪亚。龙恰好在此时到来，虽然他什么也没有听见，妮娜却很不安。他们到长老家中，合力解除MASTER的封印。龙依照指示，将手放在MASTER身上，随后闭眼，他们便由此进入MASTER心中世界。沿着雪路走到尽头，见到四根柱子镇着中央的MASTER，据她而言，只要将这四根有不同属性的柱子击碎，便能解除封印。

MASTER告诉众人自己所具有的神性，她没有身体，由于没有实体便无法到外面的世界。因此她需要借用别人的身体，最好是村中的女巫。

龙返回现实世界将这个要求告诉长老，长老早有准备。MASTER体内涌出一股气息，缓缓进入村中最优秀的女巫莉娜体内。莉娜全然改变了样子，但她的脾气却似乎秉承MASTER。大家急于想知道有关‘不变的人’的情报，她却要先服侍好自己的肚子。于是几人只能希望小巫女的肚子也像她个子那么小。

油烟，这种最具有俗世气息的物质惊扰着佛鲁，他在床上坐起，窗外投入的光柱仿佛将他锁死。

“对不起，伤好些了吗？”

佛鲁看着面前的女子，觉得此地此情柔和得像是一个陷阱。他竟有了不想离开这里的留恋。

MASTER进食已很久，本来作为躯壳的盔甲在地上一动不动，静止得有了死物的悲哀。MASTER现在的性格令他们觉得陌生。众人到长老家见MASTER身体圆了三圈，方才相信她胃口与身体成反比例。长老开始问她有关‘不变的人’的事，她承认她和龙都不是人，而是‘不变的人’。她们从别的世界来到这里，正如漫游世界的风，想变成怎样，一切由自己决定。佛帝国运用自己的方法，召唤出龙和她，但因为不是正统的召唤术，也使他们尚未完全。她不能实体化，被封印在盔甲中，而龙被召唤的时候，却分成了两个人。

这是最近一段日子来，佛鲁第一次走出房门。泥土的清香和田间的清风围绕着他，如果佛鲁能懂得这乡间韵律的深处含义的话，或许他会早一日走出迷途，只是，当时，他，不明白。

走到村口，却受到了一名村民的恶语相向，而救他的村姑玛美此时正与刚从哈丝比特町回来的地主隆谈话，后者似乎非常不欢迎佛鲁。玛美将佛鲁带回家中，希望他能早日康复。屋内，烛光闪动，玛美注视着佛鲁的面容，微微蹙起了眉；

众人听到龙被分为两人十分惊奇，刻



雷迷惑道：“在哪儿有另一个龙？在帝国吗？”

“没错。但是，龙的另一半，不单是地方，连时间都相距得很远。与龙分离，而又被召唤的另一位神就是……佛帝国的初代皇帝佛鲁……”

玛美欲言又止，屋内的气氛是一片沉静，两人如同黄昏分系在河边的小舟，轻微的起浮反衬出静止来，连得时光都仿佛在其中沉淀。

过了很长一段时间，佛鲁方才开口，叙述好像和自己无关的事：“在很久以前，有一位叫佛鲁的神在这世界出现……那个时候，有许多国家向佛鲁祈求世界归于和平，不再争斗。佛鲁听取这些祈求，将各国融汇在一起，建成帝国，而自己则称为初代皇帝。可是，到此为止，佛鲁因力尽而长眠，并未成就“完全的神”。但是，佛鲁已经觉察到，即使是完全的神，要满足人类的要求也是不可能的。为什么，人类会是这样……”

玛美放下手上的工作，泫然欲泣：“你说的话我虽然不明白，但是……带着这样悲哀的样子……”佛鲁看着玛美，目光一瞬相结，他却又立刻避开，是有他不敢面对的东西吗？

第二天，佛鲁出门在田间散步。突然，听到有人发出惨叫，佛鲁前去查看，打倒那只巨大的怪物。但没想到，他回去之后，村民对他具有如此力量反而觉得恐怖和厌恶，唯恐避之不及。唯有玛美，对他关注如初。

在千古村的龙，知晓了自己的身份，却更加觉得无可适从，经过妮娜的安慰，总算提起了精神，但这时MASTER却睡着，长老非常看不惯，带众人进入其梦中。MASTER所在的竟然是一个华美的宫殿，女巫MASTER身边美男围绕。

“哼，带两个没用的神来。你们变成这个样子都因为这个没用的神。一切都看龙怎么做。他本来就是皇帝的碎片。帝国为了得到力量，要将皇帝合二为一。”

刻雷忍不住道：“帝国得到神的力量的话，战争又会开始！”

“变成怎样，都没有办法。不过，龙是皇帝的一半，反过来，皇帝也是龙的一半，与另一半相见是命运所定。但是，那时候龙与皇帝的力量相等的话……”

“哪一方的神都变不成？”

“大概是这样。”

龙离开MASTER的梦境，她决定带众人去北方阿尔凯依神殿（**アルカイの**神殿）召唤其他的龙来增强阿龙的力量。此时，MASTER要众人称呼她为“尊敬的主人迪丝”，因为那才是她真正的名字。在出发之际，那铁皮MASTER却跑来找它“尊敬的主人”，然而迪丝却对它很冷淡，并吩咐它当普通的盔甲。为了安慰伤心欲绝的铁皮MASTER，妮娜让它去担当千古村的保护者。

在阿尔凯依神殿，找到召唤龙的祭坛。龙按迪丝的指导闭上双眼，等着神圣时刻的到来。

龙的气息在世界中高涨，身为“不变的人”的佛鲁，自然能明显地感觉到，异样的兴奋决堤般涌来。地面突然巨震，据玛美说附近的火山有活动的迹像，是“因为山神的发怒而造成的。”佛鲁听后，一言不发地跑到索恩村（**ソン**村）北面的约奇火山（**コギ**火山）。对于他这个神而言，有什么“神”会是真的呢？山洞中站着一个巨大的岩石怪，正努力地作出威严的样子。

“你就是自称神的东西？你……不是神。世界中龙气突然高涨，连得受到影响

●谁说天津人不玩DC？天津人还玩PS2呢！！！因为我家是电玩专卖。（天津下瓦房 王德鹏）/天语：说实在的，天津还不如广西玩家大胆前卫。
●恐龙危机：我不忍心对恐龙这种珍稀动物下手。另，如果世嘉死了，我也不想活了。（湖南吉首 潘振）

的魔物都以为自己是神。”佛鲁语气中充满讪笑,“果然,这个世界没有神存在的必要。”

一场战斗过后,佛鲁看着岩石怪丑陋的“神”样,觉得同样是对自己的一种冷嘲。所谓神,真是无所不能的高级灵魂,抑或,只是人类妄想奢欲在发酵后的产物?他自言自语道:“不变的人……是在这世界上被召唤出来的……龙的气息突然高涨,受到影响的魔物都自认为是世界之王,何况是人。”

离开火山之际,玛美和隆来找他,隆质问他对山神干了什么,他究竟是谁?佛鲁没有回答,也不想回答。

在龙面前出现了七条高矮不一的龙,他们的样子没有庄严之相,反而露出滑稽之意。但神岂非本来就有些小丑的性格?迪丝要求他们将龙变为完全的阿尔凯依龙,但受到了神龙的拒绝,他们希望龙可以和佛鲁合二为一。

“迪丝啊,我们不变的人,在这世界中是保持中立的,所以哪一边成为神都不要紧。”

“龙成为完全的神后,就可以帮我返回原来的世界。”迪丝随意说道。

风龙听到她的说法十分诧异:“怎么会有这种事!因自己私人的利益而使用神力?”

“自私的可是这世界的人啊!是他们将我变成这个样子。”迪丝变回女巫的样子,耸肩说道。

佛鲁在玛美兄长的连番质问下一直保持沉默,幸得玛美将哥哥支开。佛鲁觉得自己不该留在这里,准备离开。然而又是玛美打消了他的念头,告诉他村人也感激他平息了山神的愤怒。对此,佛鲁无言以对。

神皇毕竟不会永远地属于平静,第二天终于有帝国士兵来到这里。下意识想强行突破的佛鲁,为了整座村子的安全,而放弃了战斗,他自己都觉得难以理解。

“我究竟在干什么?这座村子变成怎样都与我无关,我不是可以将他们打倒吗?”

士兵们搜索到屋前,隆示意人就藏在屋内,但玛美却拼命跑来,进屋后用门栓顶住了门。

“我会给你们带来麻烦的,如果我没有被捕的话,大家都要受到连累。”佛鲁朝着窗子,淡淡地说。

“我早就知道,你不是普通的人。”玛美靠在门上,门板被无数次地擂击。“就算是被追捕,只要能够静悄悄的留在这里,哪怕一起过上一天的普通生活……我一直都是这么想。”

佛鲁身躯一震,看着玛美,这一次,他的目光没有逃避。

“对不起……说这些无理的话……只因为……”门外的喧哗使玛美的话在如诉的目光中打断,“在炉灶那边有一个通道,从哪里逃吧,快一点!”

佛鲁看了玛美一眼,什么都没有说,这一眼,已足够他永远缅怀。在佛鲁离开后,玛美周身的力气终于如断线风筝般飞去,倒在地上。帝国士兵随即冲入。姚姆见佛鲁逃走,恼怒之余将玛美带回,以作诅咒炮弹之用。

地上的玛美,眼角晶莹闪亮的,是甜蜜和忧伤与共的凄美之花……

几位龙神要求阿龙找到他们的本体,这样就能将力量赋与龙,而风龙则直接将力量注入龙的体内,随后一起消失。龙对于迪丝的要求有所不满,以为身为神是有义务与责任保护世界的运行,但迪丝却对这种规律异常反感。

妮娜问道:“迪丝,是因为不喜欢这个世界,所以想回到自己的世界?”

“这是当然的,身为鸟儿的你,如果什么也不知道,却让世界中的人对你说‘请成为神’,你打算怎么办?”

“我会……努力。”妮娜一字一句说道。

一行人回到千古村,却发现村子受到帝国军的袭击,MASTER为了救长老而被打成重伤,在地上奄奄一息。长老异常着急,问迪丝有什么办法能救活MASTER。

“我再一次进入他体内就行了……不过我讨厌被封印!”

“那么,MASTER就这样……死去吗?”

“不是死。那家伙原本就不过是一副盔甲,根本不会生存。”

“这样子,太冷淡了吧!”

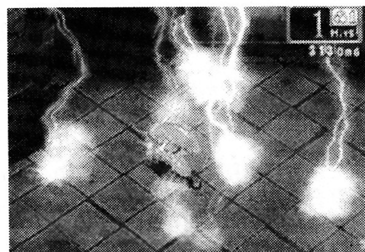
“不过,就是这样子的。”地上的MASTER艰难地说道,“盔甲本来就是死的东西……是因为……MASTER的力量……才会动……多谢你……迪丝……现在允许笑吗……”

话说完,MASTER再也不会动了。除了迪丝外,其他人到长老家商讨,决定去北面的被舍弃之村(舍てられた村)通知避难的村民。用一天的时间穿过山道,当晚休息时,妮娜对着不解人事的篝火轻声问道:“我们所认识的MASTER,从一开始就不存在吗?这多奇怪呀……”

而此时,迪丝已在不会动弹的MASTER的身旁站立许久,夜色仿佛要将她的身影镌入沉寂的大地,读遍大地的伤痕!“人类真是古怪的生物……喜欢摆架子、互相憎恨、伤害、杀戮……就算面对一些残酷的事,都可以平心静气……为什么我寄宿在这盔甲内,却能受到关怀……?”

“一切,都是因为……”长老站在那里。如与夜雾合为一体。“你在慢慢地变化。”

第二天,龙听到妮娜的惊呼,发现已被包围。帝国军队长阿修罗奉命将阿尔凯依龙带回帝国。妮娜请求先让他们去被舍弃之村照看避难的村民,阿修罗答应了。他们到了被舍弃之村,却见到慢慢走出的拉索,身后是已受重伤的女巫。此举连阿修罗都非常不满,以为他不该滥伤无辜。然而残暴的拉索却狞笑着要将龙手脚分开带回。



拉索所召唤出的魔物异常之强,龙受到它重重一击(HP降至0,此战必败),几乎失去了意识。这瞬间,它却变身成为巨大的凯撒龙。恐惧化为白光在拉索眼中扩散开来,拉索尚未作出反应便连同身后的建筑物一起化为飞灰。之后凯撒又将目标转为那些士兵,飞溅的鲜血和凄厉的惨叫如同地狱的风,撕裂着众人的耳朵和这个充满罪恶的世界。

此时的龙完全失去控制,面目变得前所未有的可怕,并且痛苦万分地仰天狂叫起来。

悲伤的妮娜扑上去抱住暴走的龙,脸上挂满泪水:“龙……够了。不要再杀人了,龙!”

此刻,妮娜深深地感觉到了“神”的可怕……

(第二章完,第三章待续)

●我认为世嘉是老大。这就是我的游戏生涯。我倒要看看你们能把我怎么着!?(北京朝阳区呼家楼 喻晓) ●真心希望D版的DC、PS2早日成熟。(沈阳和平区 徐兴华)/天语:DC金鹿很安全,就是碟太差。而PS2已经绝版,正待新型直读。 ●游涯感想:痛并快乐着,哈哈哈!(福建泉州 丰俊杰)



龙骑士传说

超大作的“完全剧情攻略”，请接续本刊上期内容欣赏。

PS 厂商:索尼电脑娱乐 类型:RPG 发售日:1999年12月2日 责编天师

万勿错过的小说

……(接第7期)在艾蜜鲁一阵摇头后，亚鲁巴特便站起身，开始说着壮阔的爱情故事。不过，亚鲁巴特却在快要说到故事重点时停下话来。

艾蜜鲁认真地询问:“那么……后来这两人怎样了呢?”

“你……真折想知道吗?”。艾蜜鲁对着瞎掰故事的亚鲁巴特点了点头。

“这个嘛……由于这个故事，事关赛尔迪欧王族的秘密，所以不能随便说出来。唉……我也觉得很遗憾!”

艾蜜鲁恍然大悟地微笑:“啊!你欺负我啦!呵呵呵……不过，我很高兴。这样聊聊也不知时间过了多久!”

就在此时，达特来到，并说了一声:“果然在这里……”，

亚鲁巴特问说:“有什么事吗?”

“宴会马上就要开始了。所以要将大家集合起来!”。对于达特突然而来的召集，亚鲁巴特不禁叹声道:“时间快要到了!真是遗憾!我必须离开这里了”。

艾蜜鲁也悲伤地看着亚鲁巴特:“下次要等到何时才能够再会呢?”。

“天上星斗光耀之时……”

“那是夜晚了!”

达特看他二人好像要永远分离般地依依不舍，也只能在一旁耸耸肩。

在宴会开始前，吉欧鲁首先说道:“此次的宴会是为了这7位解救迪贝洛亚的英雄而举行!大家一块享用吧!!”。

就在吉欧鲁说话的同时，宴会开始了……宴会中，许多女子围绕在达特四周。

有的问说:“达特大人!您一定要将您的英雄事迹说给我听……”、也有女子抢话:“唉唷!你不要跟我抢嘛!”。

哈谢尔见状便对被众女给围绕的达特说道:“这边就交给我来搞定!你应该和席娜共渡才对。要好好珍惜今夜两人在一块的时间喔!”。说完话后，哈谢尔便顶替达特成为众女围绕的对象。

达特答谢后，便立刻在会场四周走来走去，到处寻找席娜的踪影。当达特来到王座的附近，亚鲁巴特正和艾蜜鲁等人愉快地交谈着。“……我一定得和达特们一起去蜜鲁，谢索一趟才行!”

艾蜜鲁听了说道:“我会等你回来的……无论多久!”

听到二人谈话内容的吉欧鲁，高兴地说:“艾蜜鲁!说得好!看来赛尔迪欧和迪贝洛亚的未来，将如同太阳光一般的光辉灿烂!”。之后，亚鲁巴特又继续和艾蜜鲁情话绵绵。

达特在确知席娜不在此处后，便在莉普莉雅的催促下，向阳台走去。等待达特前来的罗丝，抱怨说:“真是的……磨菇什么呀!让人家晚上在外边等了这么久，你打算让她感冒呀?……在那边啦!”。

罗丝手指了个方向，达特便走近身着一袭白色礼服的席娜。“好漂亮……”

席娜说道:“谢谢。应该……是这件礼服的关系吧!”。此时，席娜仰望夜空喊说:“啊!有流星!许了愿……会实现吗?”

“会实现的!因为我也……许了同样的愿……”。就在满天星斗的祝福下，两人依偎在一起，并且偷偷地接吻……

Destiny and Soul

命运与灵魂

传说中，密鲁·谢索这个地方，就是最后的月之神器存在的地点。

洛伊德虽然留下了自己的目的地而离去，不过其目的究竟为何?谁都不明白。

达特等人虽然只能徒然地从后方追赶着他，不过从预感中，在此地一定会有突破性的发展。

◆月光

~极具冲击性的事实，宿缘之牵引~

达特一行人来到建造于港湾中的费尼城，为了汇集蜜鲁，谢索的情报而前往村长家中。此地的村民，似乎也得知了达特等人逐退巨龙的消息，一行人因而受到村长的盛大欢迎。

“各位在迪贝洛亚的英勇事迹，远在费尼城的我们都已经听说了，真是让人由衷地感到佩服!……虽然有些突然，但还是请你们帮帮我!”

达特以点头的方式回应了突然以急切口吻向自己求助的村长。村长于是将自己的女儿唤来，并以沉重表情说道:“这……这位是我的女儿珐。小女在数天前遭到了狼的袭击，虽然很幸运地并没有受到重伤，不过在那件事之后，她就没有说过只字片语了…我想这恐怕是那件事的后遗症吧!”

席娜蹲在珐的前方叫着她，但却得不到任何的回应。

“这只狼一天比一天凶暴，现在已率领针叶树林的怪兽开始攻击人类。”

“原灵如此……只要真能把这只恶狼打倒，你女儿的症状或许就能痊愈。”亚鲁巴特回应着村长的话。

“不过，事情似乎没这么单纯……这只叫做卡姆伊的恶狼，原本是由村村的一位少年所饲养……然而饲养恶狼的少年堤欧，现在也失去的下落!珐受伤那天的夜里，堤欧就离开家了。我想，他一定是觉得自己要对　受伤的事责任而离家的……因为他是珐的童年玩伴中最好的朋友……。”

“所以你希望我们能够协助你对吧!”

“不过，也不用勉强……因为目前我们也已召集了许多的战士，我想他们应该就足以应付……真是不好意思，没有考虑到你们的状况，就麻烦你们那么多事。今晚就住在寒舍吧!能够招待英雄是我莫大的荣幸!”



达特看看靠近席娜r珐，回应村长的话“……那么，今晚就麻烦您了。”

夜晚——

一行人用餐完毕，各自悠闲地享受着自我的时光……从2楼处传来了席娜用来让　入睡的摇篮曲。哈谢尔对于摇篮曲的旋律，似乎有种似曾听过的感觉，因此竖耳倾听…。(好听吗?这首摇篮曲是我要送给我未来的孩子……。)在哈谢尔的脑海中回忆起了女儿克蕾亚在27年前所说的话。

从房中走出的席娜，对着正在窗外侧耳倾听的哈谢尔说“好听吗?是达特教我唱的”。

“达特……他会唱这首歌?”

“这是达特死去的母亲教他的。听说是达特小时候的摇篮曲”。

听了席娜的话语，让哈谢尔内心受到强烈的冲击。(什么!啊……这不是梦吧!)

感慨命运安排的哈谢尔，独自一人走出了屋外。屋内亚鲁巴特叫着席娜“达特好像到屋顶上去了，你要不要上去看看?”席娜点点头，便往屋顶上走去。

“真是令人怀念的歌曲啊!”达特对来到屋顶的席娜这样说着。

“还记得你来到谢雷斯村的时候吗?那时你常对着幼小的我唱歌呢!”

“记得啊!那时的我……把席娜当作像亲妹妹一样来疼爱……”

“呵呵……‘像亲妹妹’。不过，后来许多事都变了。我和达特也……”对着意有所指地微笑的席娜，达特的脸上浮现出些许腼腆的表情，抬头看着夜空。

“不沉之月……曾几何时，‘月’已进入

●从前的FC是:上下左右AB。前几年的MD是:下上右左XYZ、ABC。现在的PS成了右左上下□△×○。将来是?(大连中山区 陆洋)

●街霸EX2 PLUS:它开创街霸连招的新纪元。PS史上最优秀的对战游戏之一。/天语:EX的连招正是源自当年的“12人”泰山。

了我们的旅程中。”突然间，不沉之月从云缝间露出了脸。

“啊……头好疼……！”席娜因月光的照射而发生了身体上的异变。惊慌的达特，赶忙抱起了席娜奔往楼下。所幸，在席娜身体上所产生的异变只是暂时性的，随着天色渐亮，席娜便恢复了体力与精神。

“已经不要紧了，随时都可以出发。”达特一面关心着席娜的身体状况，一面为了追赶洛伊德而前往下一个目的地——迪宁格拉特。

◆传说

~神木树所生出并掉下的108个果实~

针叶树林中，罗丝突然停下脚步。

“请你们先走。我想到一件重要的事情。”

“等……等一下！”

“……我马上回来。”罗丝在达特停下脚步后不久，就从森林中消失了踪影。接着，梅鲁也向一行人说：“我也有一些重要事情……”

“梅鲁也不告诉我们理由吗？”

“只是想回家乡看看，我马上就会回来！”话才说完，便朝向森林中跑去。

“真是没办法，……我们先走吧！”留下的成员向感到叹息的达特点点头，于是又开始朝迪宁格拉特的方向在迈进。

一行人抵达城市，来到了迪宁格拉特的名胜蜜鲁·谢索国教会。在教会中，居民们正认真地倾听着司教的话语。

“传说中，在我们的心中所生长的神木树与最后果实，被有翼人施上了封印，由邪恶的事物所占据着。传说如此被传续着……‘在封印被解除时，世界末日终将到来’……我们人类就如同最后的果实一般，也 是从神木树上掉下来的一颗果实。为了让‘世界末日’止于传说，我们必须扫除心中的邪恶，过着真诚的生活，这是身为一位神木树之子的使命。”

“神木树……第一次听说”

“现在我们还不清楚洛伊德的目的，因此不论是什么样的消息都是珍贵的。”当地居民听完司教的教理，都带着满足的表情离去。在居民都离去之后，达特走近司教。

“啊……旅者们，欢迎你们来到迪宁格拉特。我叫迪尤，是服侍神木树的司教。”

“我叫达特，这张画就是您刚才说的……”达特抬头看着描绘于司教后方壁上的大树。

“是的，这就是神木树……不过，那毕竟是空想出来的，因为还没有人看过宝物。我们之所以信仰它，是因为它是秩序生活的泉源。我来为大家详细介绍一下神木树吧！”

迪尤对于达特们的回应似乎感到十分满足，于是开始像平常布教般，开始为达特们诉说神木树的传说。

“……如此一般，世界便是构筑在索亚奠定的命运基础之上。”

“索亚种植的神树……是神木树吗？”达特对于神木树的庞大传承感到相当地不可思议而发出了赞叹。

“如果想要知道更加详尽的知识，可以到国立图书馆去看看。”一旁的亚鲁巴特似乎对于司教的话语感到十分感兴趣而显得眉飞色舞，说道：“那是……蜜鲁·谢索国立图书馆！！可以踏入知识的宝库……我……我能冷静地接受这完美的幸运吗？不！不行！知识的财宝，正发出光芒引诱着我！”

“亚……亚鲁巴特，你不要紧吧！”达特忧心地询问满脸兴奋的亚鲁巴特。

“走！我们出发吧！”亚鲁巴特带着感到困惑的一行人，随同刚好前来做礼拜的图书馆长伍提，朝向蜜鲁·谢索国立图书馆前进。

在以整面墙收藏藏书的国立图书馆中，达特等人分头开始汇集必须的情报。康哥尔收集关于有翼人；席娜收集关于月之神器；哈谢尔收集关于龙族的情报；而亚鲁巴特则——“这里真是太棒了！据说收藏了人类所知道的所有知识，我现在要来研读有关政治方面的研究书，这实在是……”在强烈求知欲的驱使下，亚鲁巴特埋头研究着其他的书籍……

“在结束洛伊德的事之后再来研究“政治”吧！”

“是，是的。那么我就来查阅关于龙族的记载吧！据书上说……‘在神木树上所掉落的108个生命之中，龙族是支拥有两种力量的种族……在1万1千年前的龙战役中，与有翼人所操纵的巴拉基展开凄绝的战斗，步向了绝灭之途……’”

看到大伙收集情报的样子，馆长伍提好奇地向众人询问“看来你们似乎对龙战役相当感兴趣。有翼人、月之神器、龙骑士……这些全都是与龙战役有关的知识。”

“这样说来……洛伊德难道也与龙战役有关……？”

“龙战役是我的专研领域。我所知道的或许会对你们有帮助。”伍提开始诉说有关龙战役的传说。不过从他的话语中，似乎得不到有关洛伊德的线索。

“……很遗憾，那么就说到这里吧！你们也可到上面的资料室查查看。那里收藏的都是有关蜜鲁·谢索历史的资料。非相关人员只能查看目录，那里面所收藏的全都是蜜鲁·谢索无法遗忘的东西，据说是将此国当视作地狱的黑色魔物所遗留下来的东西”。

达特对这个令他意外的名词而感到十分地讶异。

“黑色魔物！?尼特村是我的故乡！您知道尼特村那时的情报吗？残存下来的人到哪去了……”

“我只知道一个人。蜜鲁·谢索的第2圣女萝安娜。”

◆复活

~被解放的龙族之王~

离开达特们的罗丝，此时来到位于针叶树林前方的尼特村。

“什么都没变……”

罗丝面对着崩坏，全部被雪覆盖着的尼特村光景独自嘟哝着，在一阵踌躇后前往村中。在应该已不存在着任何人的村中，传来了一位女人的声音。

“母亲啊……许久没来探望您了。自从那件惨剧发生以来，我失去了光芒，在萨提以及许多人的爱心扶持下，才能活到今日。希望所有在惨剧中牺牲的人，都能得到神木树的接引……”

这位在建立于村中央的慰灵碑前祈祷的女孩，就是蜜鲁·谢索的第2圣女萝安娜。身旁带着第4圣女萨提以及两位骑士的萝安娜，在看到罗丝后，便对着好说：“你也是来拜祭的吗？”

面对着以点点作为回应的罗丝，萝安娜开始诉说18年前发生在自己身边的惨剧。幼年时袭击尼特村的黑色魔物，为了寻找露维亚公主的踪迹，用黑色火焰烧尽了村庄。由于受到母亲的守护而得救的萝安娜，也因为受到火焰的影响而失去了眼睛的光芒。

“不过，神也给予了取代眼睛的替代品。”

“萝安娜姐姐可以看到人心哦！不过…由于也能感受到心的痛楚，所以萝安娜姐姐很累”萨提代替萝安娜向罗丝说明。

“如果需要心灵的愈合，就请跟我说吧！”

“……不必了。你拜祭结束了吗？”

“再过一会，就要回迪宁格拉特去了”

“我可以一起去吗？”萝安娜答应了罗丝的请求，带领着骑士、罗丝等一行人回到了迪宁格拉特。

另一方面

回到森林故乡的梅鲁，饱受着村人们言语上的非难。

“丢尽有翼人族的脸，竟然还有脸回来！”村中的年轻人巴德尔兄弟数落着半途回乡的梅鲁。

布拉诺长老在一片吵闹声中出现。“自愿离开森林的你，为什么又再回来了呢？你明知离开森林是无与伦比的大罪，但你却走出森林到了人类的世界……每个时代的人类，都害怕有翼人所拥有的魔力。他们将对于我们的恐惧，转变成一种虐待我们的感情，不久付诸于行动之上。利用有翼人，或是将我们杀害……所以我们才需要一个不能让人类进入、属于我们自己的世界。你走吧！你的存在，将会影响其他的族人。”

面对不接受自己的村民们，梅鲁死了心，走出了村中。

“你好像受到无情的欢迎。”在通往针叶树林入口的结界前，传来了儿时玩伴葛拉哈的安慰话语。

“不过，梅鲁……现在也是无可奈何的。最近，大地之气一直骚动着。你感觉不到吗？”

“……我有感觉到一些。为什么会这样呢？”

“长老说这是龙族复活的迹象。那可不是普通的龙哦！听说就连我们拥有强大魔力的祖先，也曾被它打倒哦！它可是史上最强的龙，拥有7颗魔眼的龙之王……神龙王。长老怀疑是不是封印已被解除，现在大家都紧张兮兮的。”

“不……不过，我们不是有杀龙之剑或封龙之杖吗？”

“杀龙之剑“破龙斩”早已经不见了。”葛拉哈的话，让梅鲁感到瞠目结舌。

应验了有翼人们的预感，神龙王的封印似乎真的被解除了。苏醒的神龙王，挣开了封印之锁。终于获得解放的它，像是被谁呼唤一般，朝向迪宁格拉特飞翔而去。

●我认为，街霸Ⅲ这样的游戏非常有内含(？)，应该多出点这样的游戏。/天语：金子总要发光。你是什么时候体会到的呢？

●看了第7期的新闻，我们“SONY派”总算有出头之日了。(四川乐山五通桥区竹根镇 林敏)/天语：不打自招？请继续期待PS2的大作吧！

在迪宁格拉特与罗丝再度会合的达特，其身上的龙骑士灵魂在神龙王到来时散发出强烈的光辉。神龙王在迪宁格拉特的上空大幅盘旋，不久后直接飞出城市。此时，梅鲁出现了。

“啊～～！！那……那是！?”

“‘它就是以7只魔眼视地，以7张魔翼飞翔于天空’的龙之王‘神龙王’啊！”罗丝向已不禁气结的梅鲁说明着。

“传说中‘被古代有翼人封印的龙之王，存在于蜜鲁·谢索境内。当它再度苏醒时，将会为地上带来恐惧’，原来这个传说是真实的……”萝安娜害怕神龙王，自己独自嘟哝着。而在得知达特是龙骑士之后，便想让他们和泰蕾莎女王会面，因此将一行人带往水晶宫殿。

在水晶宫殿的女王之厅中，神圣骑士团长与第1圣女蜜兰达正研商着对付神龙王的策略。萝安娜快速地向泰蕾莎女王介绍了达特等人的来历。

“我们是拥有能够统驭龙族力量的龙族骑士龙骑士。能够伏它的，除了我们之外别无他人。”达特的话语，让泰蕾莎女王与蜜兰达感到甚为惊讶。

“这样说来……我们可以委托你们讨伐神龙王吗?”

“不管你们是否委托我们，我们还是得与它决战。不过……我们有一个要求，与神龙王交战必须以剑作为后盾。从前有翼人为了对抗龙族，据说曾铸造两种武器。其中之一是杀龙之剑……别名破龙斩”

“啊～！！罗丝，你怎知道那件事！?”罗丝的说明，让梅鲁大声惊呼。

◆意志

～身为白银龙骑士～

打倒神龙王所必备的破龙斩，目前在洛伊德的手上。罗丝向达特说明，若想击败神龙王，那么就只有使用另一个武器“封龙之杖”了。罗丝并向梅鲁逼问关于这些武器的情报。

“好啦！！我知道啦！我说可以了吧！只要去有翼人森林，不就有了！”

听到此语的蜜兰达，向泰蕾莎提出谏言“泰蕾莎女王，为了借取封龙之杖，请准许我带领他们前往有翼人森林吧！”

蜜兰达在获得泰蕾莎的许可后，与达特们一同走出女王之厅。在行至城门出口之际，亚鲁巴特察觉到席娜竟然不见了。

原来，席娜倒在封印之厅，并向前来寻找的达特等人说明自己受到封印之厅的东西召唤的经过。

“……醒来后，就发现自己在这里。感到……身体很热。渐渐消失……我的……”龙骑士灵魂从席娜身上离去。

“我好像快不行了……感受不到白银龙骑士的力量……”龙骑士灵魂渐渐降落在蜜兰达身上。

“你……你也是龙骑士吗!?”达特看到龙骑士灵魂在蜜兰达手上发出光芒，不自禁地发出惊呼声。这时席娜失去了意识，当场晕厥了过去。

在客房的床榻上，席娜苏醒了过来。“我……又那样……倒了下去……在费尼看见月光后，我就有预感……或许会有这一天到来……蜜兰达……往后……拜托你了……”

蜜兰达点着头答应席娜，与达特们走出水晶宫殿。

◆团结

～抛开过去的执着～

“这里就是有翼人森林的入口。”

梅鲁指着针叶树林深处的某条路的尽头，“这个“入口”，是谁都看不见的。”梅鲁向环顾四周寻找入口的达特说明着，“入口被魔法的结界给罩住了，有翼人在龙战役后，就一直住在森林中，没有出来过。”

“你们应该知道龙战役吧！到现在还有人类引以为恨。在有翼人身上，拥有人类所不及的力量。长老说，就是这种力量，让人类与有翼人有所区隔。”

在梅鲁的背上张开了魔力之翼。

“我也是有翼人，你们惊讶吗?”

梅鲁以魔力开启了可在路的尽头处看到的道路。

“以前为什么不说呢?”

“我说你们会相信吗?说了以后人们还会让我加入吗?”

“那有什么关系，梅鲁还是梅鲁嘛！我们快去见有翼人吧!这才是最重要的。”

达特等人穿过结界进入有翼人森林。

“走吧！达特！布拉诺长老在森林的深处。”

在梅鲁的引导下，达特们侵入了有翼人的居住空间。在通往长老之厅的回复房中，达特等人与巴德尔兄长发生冲突。

“对付神龙王，靠我们自己就足够了，不必借助你们人类之手……难道你是向人类投降的叛徒?”

“你怎么了！我所认识的巴德尔是位多么和善的人……不是现在这样子的！”

“妹妹……妹妹被人类给……杀了。妹妹被海鲁感化，飞出了森林！相信外面的世界是美好的！我们不必借助人类之手，还……还要我再说吗?滚吧！”

“现在或许有更多的人类被杀害。”

“那太好了！这是让人类知道自己力量薄弱的好机会！我们有翼人是不会死的，我们的魔力，连龙族都要退让三分。”

罗丝嘲笑着自我膨涨的巴德尔。“你们强吗?别笑掉我的大牙了！只会活在过去的光荣中，难道没发现自己衰退了多少。”

“你说什么……?”

“能够飞在空中就觉得了不起吗?”

“你说完没有!?”巴德尔从手中生出魔法火球，向达特袭来。达特变化成龙骑士来止住他的魔法火球。

“难……难道是……传说中的龙骑士?”

见到变身后的达特模样的巴德尔，感到万分的诧异。

“你妹妹的事……在我们的旅程结束后，我们替你解决。现在请相信我们。”

“人外有人，天外有天……我们走吧！”

达特等人跟在罗丝之后，走出了房间。房中只剩下巴德尔一人。

“现在的我们，难道无法替妹妹报仇吗……?难道无法对付神龙王吗……?这是真的吗……?”

因自己的力量与龙骑士有着绝大差异而感到愕然的巴德尔，在其背后出现了巴德尔弟弟。

“没出息的兄长！龙骑士是……人类因为害怕我们的魔力而派来的太古破坏兵……！愚痴的人类们！我要让你们尝到杀害妹妹的惩罚!从现在起格杀勿论!！”

“你们终于来了！人类族，还有基坎特族。我是这个森林的长老布拉诺。”布拉诺出现在长老之厅。

“请您听我们说，神龙王……”

“我已知道了。神龙王在死龙山复活了，而且龙骑士也来到此地造访……水晶宫殿的使者，以及被命运牵引而来的人啊……请别忽视我们的力量。我们的敌人，是多么地强大啊！如果不能共同集结我们的力量，那么不论是水晶宫殿或是我们的森林便要共同被消灭。让龙骑士的力量与我们的智慧相结合吧！”蜜兰达走近至布拉诺的身旁。

“请将封龙之杖借给我们！”

“在没有杀龙之剑的现在，封龙之杖是最后的手段……现在的我们，虽然没有活用它的能力，不过只要让统驭龙族的主人们使用，那么应该可与神龙王抗衡。……不过我们不能参加战斗。我们是残存的有翼人，绝不能遭到绝灭。”

“我去!”

“我知道。梅鲁也是龙骑士。”布拉诺点点头。

“到里头去吧！我带你们去拿封龙之杖”。

以手指指着通往森林上方的门扉。在目的地，布拉诺针对封龙之杖为大家做说明，“封龙之杖被封印在前方的禁地之中。这个禁地是我们不详记忆的沉眠场所……在1万1千年前，我们有翼人的王宫就建造在这儿，原本被约定作为一个永远兴盛繁华的地方。它的名字叫做卡雷莎王宫。现在连地名都被遗忘了，只留下残骸罢了。”

“那我们可以踏入这块禁地吗?”

“没关系，一切都已成为过去。”

“是啊!做我们现在该做的事吧!”达特远望着位在遥远前方的禁地，并且以点头认同布拉诺的话语。

◆残骸

～有翼人的遗物～

在这块沉睡着有翼人祖先灵魂的禁地之上，所到之处都遗留下有翼人过去光荣的残骸。

“好大的地方啊……”

蜜兰达突然停下脚步。

“我感觉得到血的腥臭味。”

“‘血’……而且又是这么大的空间……这里完全就像是个竞技场……”亚鲁巴特回应康哥尔的话语。

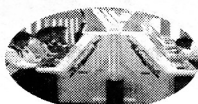
“这是……真的哦！听长老说……以前这里就是个竞技场。不过比赛的……并不是一般的胜负之斗，而是以生命作为赌注的互斗。有翼人只在一旁观战，参加竞技的是被支配的人类或是龙族，听说也有基坎特族参赛……我竟然是这种有翼人的子孙……。”

对于有翼人祖先的过去行为，梅鲁似乎深感嫌恶。不过却被达特否定了他的想法。

（未完待续）

●梦游美国：它要是再上不了榜，我就要哭死了！！！（PS玩家，沈阳皇姑区，宋亲有）/天语：究极型赛车“梦游美国1”，是中国人民的老朋友，是我国各大城市大型机厅吃币率的强大保证。八个摄像头，四台监视器，四个卡拉OK专业音箱，一台ROLAND前后级功放，一台东芝重型压缩机。伟哉！梦美。）

再报“舞王”近况●一日，编者到了某地机厅，正巧碰见天津 3RD 冠军、北京 2ND 冠军(眼镜)。由于 3RD 舞步特别密乱，想表演极度难上加难，所以，此人完全放弃转圈等虚假美化动作，而是双眼紧盯屏幕，双脚低平轻快稳准狠，双臂迅速摆动，竟呈百米冲刺状。其血槽从来全绿之专业水准令人深思。他修得如此超绝神技，怕是与当地的究极代币价格不无关系。应当举行全国范围的比赛以决出胜者。



广州玩友的感想

天师：你好！

本人看了 2000.4 贵刊的此栏目后，便觉得非常生气！！！天师说：“原装最密集的社会主义现代化大都市上海”，难道说我们广州的街机就差的不值一提吗？！北京是中国的首都，当然是不差的，上海是国际化的大都市，当然也是不差的。那么广州呢？废话少说，下面进入正题，我现在就介绍一下我们广州的游戏，着重讲 3 个机厅。(全部一元一币，而不是半元一币或一元三币)

先说广州天河城的天梦宫吧！注意，100% 不是鼎鼎大名的南梦宫(NAMCO)，当中的游戏之多真的是吓死人！首先讲一下 2ND，这里有两部，100% 原装 4 元一局。我发现来这里玩的没什么高手，实力都是一般般而已，好在 4 月 1 日天梦宫举行了一场 2ND 大赛，当中的高手才出现。有人的成绩达 3 首歌 4 亿 1 千多万，这个成绩我不认为能封神，但绝对能上封神榜！不过因为 4 月 30 日那天有事，所以我未能去看总决赛(实在可惜)！希望广州玩家有看的话，请尽快写信去电软。NAMCO 也有音乐游戏，名字我忘记了(4 元一局)，此游戏非常奇怪，要 2 个人玩才行，一个人打鼓，一个人弹吉他。这里有一部 98 格斗，我只是想讲一下它的配置(4 元一局)，首先是 50 寸的大屏幕，其次是 SEGA 的摇杆、机台，最后是玩的时候有震动感！！！我们这里有一个足球比赛区，游戏全部都是 SEGA 的系列，从 98 到 2000 都有，现在说一下 VR2000 吧！(6 元一局)刚开始玩这个游戏真的是吃了一惊，画面实在太漂亮了！！WE4 简直跟它没得比，相差了十万八千里！！！简单易玩，只有 3 个键而已，不像 KONA 那么复杂，我之所以拿它们作比较，只是因为贵刊竟说 KONA 简直把足球游戏做神了！(难道这是真的吗？)接着介绍一下 NAMCO 的单车游戏(4 元一局)，主角是骑着车在天空中飞翔的。另外 NAMCO 的划艇游戏特别好玩，是可以两个人一起玩的！这里我还发现了 TAITO 的电车 GO！游戏。跟着说一下 NAMCO 的化解危机 2 吧！6 元一局，此游戏只能单打(天语！？)，难度真是超低，一次打通不成问题。最后就说一下赛车游戏。赛车游戏超多，起码至少有 30 个！那么就说一下 SEGA 的梦游美国和 NAMCO 的 500GP，因为是最受欢迎的！SEGA 的梦美配置相当豪华，真的是前所未见(4 元一局)，首先是可以 4 人联机，其次是有 4 个录像机和两部电视机！而南的 500GP 其实是个摩托车游戏来的，相当好玩。这里的游戏绝大多数都和 GB 一样通迅(讯)对战的，即是两个屏幕两个游戏一条数据线。



现在说一下广州天河购物中心机厅，当中的游戏虽然不够多(天梦宫更多)，但价格却很便宜！一律 3 元～1 元，如 KONAMI 的流行音乐玩法跟 DDR 差不多，也是那么好玩！打鼓是只能单打的，另发现一个 2 元一局的 BASS SOLO 六踏 DDR，难度真是太高了！我的最爱却是 SEGA 战机 2，1 元一局真是太好玩了，百玩不厌！打鬼 2 难度奇高，恐怖感不亚于 CAPCOM 的生化危机，两元一局。SNK 最新饿狼和 99 格斗等二维游戏多达 10 几部。也有 SEGA 的钓鱼、TAITO 的挖泥和铁拳 TT。

我要讲一下广州某地铁站的机厅，此厅乃鼎鼎大名的 NAMCO 机厅！！！一进入就会到 NAMCO 的吉祥物小精灵了！不过虽然是 NAMCO 机厅，可是里面的游戏却差得要命！令我感到意外的是有 1 个 KONAMI 的 PUZ 游戏，人物全部都是心跳回忆里面的！BEMANI 我试过，较难玩，如果没有信心和耐心那么最好不要玩啦！JALECO 的跳舞机感觉真是非常之怪？！这个游戏是 6 个颜色键和三个屏幕，其中 2 个是游戏画面而另一个是真人的 MTV！难度相对于 DDR 是高了点，不过也是非常好玩的！(5 元一局)

本来是要就此结束的，可是天师竟说天津玩日本原装的全新或二手大型游戏机是全国最便宜的！我是 100% 不信的，于是就有了下面的文章！

在广州北京路某厅，名字我倒记不清了，里面的游戏新而原装，最重要的是价格非常便宜，0.5 元一局！有战机 2、狼之标记、街霸 EX2 和街霸Ⅲ 2ND 冲击。EX2 画面算过得去，连续技超级爽！而街霸Ⅲ 2ND 给我的第一个感觉是画面太恐怖了，简直到了 2D 游戏的顶峰！！！绝对不是吹泡，没有游戏能和它的画面比。如果大家不信的话，可以拿 DC 版街霸Ⅲ和 PS 版 99 格斗做比较。超必杀技发出时的画面实在是太华丽了，这个游戏 100% 是不玩不行的！！终于写完了，希望天师不要妄下定论！因为凡事都是相对的，而没有绝对的！(编者按：文章中的着重点乃作者添加)

文冲船厂 谭文超

……接“1945 目标 230 万”一文……■(关于贪分)在火车那关能够引出另外一列火车来(第三、四关引难度相当大)。这列火车由一个车头和两节车箱构成，你如果将这列火车打死就可得到大约 84000 分左右。因为打死车头和车箱各是 20000 分，三个是 60000 分，而车头和两节车箱打死后可打出两个 P，三节一共打出六个“火力”，也就是 24000 分，共得 84000 分。

再就是打到第七关中间部分，有三个小怪，可以随意转出，其中最中间的圆环转出的是“人”模样的小怪，一个小孩，一个大人。打死这两个人分别得 10000 分，共 20000 分，而其他小怪均为 10000 分一个。在此可多加 10000 分。另外第七关的关底是三个老怪，一个是螃蟹老怪，一个是四方形老怪，一个是机器人似的老怪。其中四方形老怪的总分最高，它分成两部分，第一部分打死得 10000 分，第二部分打死得 20000 分，共 30000 分，比机器人老怪多打一倍分数，比螃蟹老怪也多打约 10000 分。

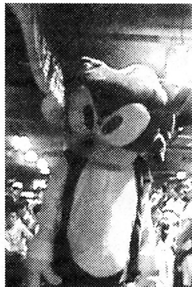
在上第七关的技巧就在于，我可以引出“人形小怪”和“四方形老怪”，并不像徐家刚大哥所说的“不固定”。这就是最主要的比别人多加分的方法。另外还有两种，因为加分很少，在这儿就不提了。(天语：其实你应当说，一字值千金哇！)

哎！我累了，先谈到这儿，有机会再和天师聊天。不知我提供的游戏记录能否被封神，请天师学长评定。以后如果这几个游戏还有进步，我再向天师提供新纪录。此致，

敬礼！

一个街机迷：翟英健

天语：翟读者希望你有机会能到天津“和平影院”游戏厅中打一打顶级难度的 1945(顶级难度定义为“中级者若侥幸上第 5 关则必死在第 6 关”的难度，我也就 3 枪震电 110 万，喷火/零式皆 2－4 关 118 万左右。该影院系日本原装全新 NEO CANDY 机台，比 SEGA 的中档机台好用太多)。然后请写出①难度对翻二周有何影响！②详细告诉全国读者究竟怎么引火车？怎么随心所欲引小怪贪高分的办法。唉，我这学长也是白当了，全国读者来信大骂为什么不一次登完你的稿子，为什么要有所隐瞒和保留，我是没办法啊？你要是有机会(双休日)到和平影院留名，我就会看到的。最好你带着写好的答案去玩，然后把稿件留给 BOSS，回头我找他们要就行了。



●游戏生涯的感想(一句话)：GAME OVER。(南京秦淮河畔扇骨营 史勇)
(江西鹰潭师范附小认为“千”乃次世代第一 SLG 的 李智春)/天语：看得出您的字是练过的。

●SS 啊！为你朝思暮想，为你日夜牵挂，只字片纸又怎能够表达！

游戏业的战争

蔷薇色的职业生涯（上）
——『日本之梦』透视

文/马场宏尚（日）
译/刘飞扬

上期文章分析了SEGA、任天堂和SONY 游戏业三巨头各自面临的困难，它们今后的道路也决非坦途。新世纪之初日本游戏业战争的硝烟未散，又面临美国软件业巨无霸微软公司X－BOX的挑战，难道新一轮的主机争霸战又将开战？让我们拭目以待……

本期我们为大家选登日本游戏公司选用职员的情况，把视点从各公司间的竞争转向从事游戏设计的人员之间的竞争。各游戏公司内部制订的那种十分苛刻的录用条件和职员之间无情的竞争淘汰制度，使个人之间的竞争同样充满了残酷性，可谓是游戏战争的有机组成部分。相信国内青年读者中不乏立志要投身于游戏制作业的人，本文可能会给你某些启示抑或提示：要变梦想为现实，你必须做好充分的准备！

☆华丽外表下朴素的游戏世界

世纪末大型企业破产、金融危机等此起彼伏，日本经济岌岌可危。然而在这汹涌的波涛之中，唯有游戏业岿然不动。人们自然地把这个世界幻想成一片玫瑰色“日本之梦”的乐土。但在人们的现实社会里，这样的世外桃源是不可能存在的。

游戏商品的发售会及各种庆典总能让人感觉眼花缭乱，其实工作场所却是相当地简陋。尽管有人会说这种现象在各个行业都具有普遍性，但我想很少能有哪个行业在这方面的反差这么大。工作时，几乎所有人都一边盯着电脑一边操作，真可以用“埋头苦干”来形容他们。一方面，这些人都是因喜欢才进入这一行的，对于他们来说，“埋头”也是一种的“快感”，说辛苦其实并不觉得怎么辛苦。但是另一方面，再怎么喜欢自己的选择，如果从早到晚整天就是盯着屏幕，也会受不了的。



游戏公司的设计现场一片繁忙景象

同样被认为是最尖端职业的汽车设计、服装设计或广告设计业，在这一点上与游戏设计业就不太一样，游戏设计与工业设计的不同在于：工业设计是以现代化的大规模生产大批量消费为前提，而游戏生产只是手工作坊式的生产，其规模非常小。设计者设计作品的手段基本上是一样的，只是由于一个人干与多人合干存在差别，因此必然会导致劳动集约化。

☆数字化设计者有能力就能成为亿万富翁?!

在专门为梦想成为数字化设计者的人发行的刊物中，介绍某游戏公司时刊登了该公司为公司职员特设的澡盆、淋浴及休息室的照片。看到照片可能有些人会想：“太棒了！再怎么辛苦要是有这些设施的话也无话可说了。”然而不要忘记，这家公司是一家顶级游戏公司，而且像这样的刊物一般都刊登培训设计者的专业学校的广告，其编辑方针是使购买刊物的人对游戏界抱有美好的幻想。

事实上并不都像这个公司一样，能提供这样条件的也只有这种推出家喻户晓游戏的大公司。即使这样，进入大公司后的生活也不可能舒适安泰。总之就是“能力主义”，说好听了就是实现“日本之梦”的机会。最近一些经济类杂志总爱介绍一些公司的优点，我也曾在一些杂志上写过那样的话。

SQUARE：根据收益相应地分配给开发小组。

曾被媒体大肆渲染为“能否有二亿日元年薪职员的诞生”的SQUARE，基本上实行的是工资＋奖金制度。这与艾尼克斯不同，后者实行一种将游戏设计者与普通职员分开来的做法，将设计者称为“先生组”，一般职员只负责管理。

尽管到处都在说要施行能力工资制，但真正能摆脱旧体制的公司却为数不多。游戏界大多数公司将工资与能力挂钩，使工薪族都误以为毫不承担风险就能得到大量机会。

SQUARE除了基本工资与奖金以外，还采用了根据销售数量的多少来分配报酬的制度，例如卖出一百万份软件分一亿日元，三百万份分九亿日元给开发小组。这样理论上说年薪二亿日元职员的诞生也不是没有可能。然而现在一般都是根据游戏利润额将报酬金分配给开发小组（大作一般十人），所以到目前为止还没有出现年收入一亿日元的职员，但SQUARE仍大肆渲染，无非是为了公司的宣传。

KONAMI：年薪五千万日元职员登场。

KONAMI基本上采用的是年薪制，最高可以达到两千万日元。通过对游戏销售额，开发成本，开发时间的综合计算，给予开发小组一份几十万日元的报酬金。同时在公司内设立了称之为“学术大奖”的表彰制度，最高给予三千万日元的奖金。这样“学术大奖”加上开发报酬金和年薪，实际收入达到五千万日元以上的公司职员据说有好几个人。

SONY：距亿万富翁职员的诞生为期不远。

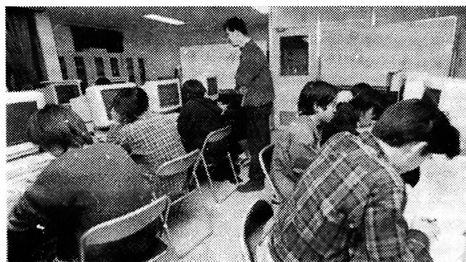
SONY计算机娱乐公司（SCE）基本上实行的也是年薪制。另外也依据“完全能力制”，只要开发小组开发的游戏带来了利润，就会得到一份报酬，且不设上限。“只要不辞职，只要活着，就能得到报酬金。”随着“GT”赛车的风靡，我想离亿万富翁职员的诞生也越来越近了吧。

世嘉：年薪＋奖金，若有业绩贡献也有报酬金

世嘉娱乐公司对担当开发任务的职员从入社第二年开始采用年薪制。如果受到上级推荐可享受特殊待遇，就会额外得到从九十万日元到一千一百万日元不等的37级额外奖励。另外，对业绩做出贡献的开发小组也将得到以一百万日元的报酬金。在游戏设计者九百人中现在有二百六十人享受特殊待遇，尽管还没有人能达到最高级别，但接近一千万日元的职员已有数名。

☆全员采用?!KONAMI 游戏设计者培训学校的实情

要想实现自己的“日本之梦”进入“专业”的世界必须具备非常苛刻的条件。最近，听说KONAMI开设了一家培养游戏设计者的学校，毕业生将全部被公司采用。我找到负责人问道：“如果将所有的学生都吸收为职员，那么公司的人数会不会过于庞大呢?”回答是：“不要紧。”“但是要想成为游戏设计者必须具备一定的才能，如果有的人干着干着发现并不适合那怎么办呢?”“不行的人就不给他提薪，因此自己也会退出的吧。”我想其目的可能是让人在“实力至上”的世界中找到自己是否适合游戏设计这一答案吧。公司的骨干职员笑着对我说：“在仓库当驾驶员也同样是KONAMI的职员吧。越大的公司也越需要人，比如世嘉就需要游戏中心的管理员，而且因为有自己的工场也需要一些工人。”这也许算是条活路，但最终大多数人都自动离开了。



游戏设计学校的教师在课堂上指导学生

据说每年想成为游戏设计者的年轻人达到了四千人左右，这其中大约有一千人左右能进入游戏界，说明新陈代谢之快。

在KONAMI，开发、制作部门的职员在第四年都实行年薪制。能力强的二十多岁年薪就能达到两千万日元，没有能力的即便三十多岁也只有八百多万。从组织结构上说，年薪的差距可以无限扩大。

☆KONAMI 施行分社化的真正意图是?

KONAMI从95年开始推行分社化，即根据机种、地区不同成立多个开发小组，到目前为止增加到以KONAMI电子娱乐东京、KONAMI电子娱乐大阪为首的十家分社。KONAMI现在在因特网上募集经营主管，总社只是一个管理部门。

分社化的最大理由据说是可以清楚地了解开发小组及每个职员的能力和贡献。因这样的理由推行分社化可以说是前所未闻吧。多媒体革命引起的组织与个人关系的变化通过KONAMI的分社化尽显无遗。游戏设计者培训学校也都依附于各子公司，这样根据企业的业绩不同待遇也大不相同。

☆SONY:厚遇年轻人,SQUARE:最大限度吸取战斗力

据说在SCEI，“由于一名游戏设计者能被消费者接受只有在他创造力最活跃的年轻时代，因此公司也就在这有限的一段时期给予职员极其优厚的待遇，比社长工资还高的游戏设计者比比皆是。”这样一来，游戏设计者与其说是“工薪族”，不如说更像是职业运动员。

与创立学校的KONAMI不同，SQUARE则是募集研修生，选用其中的优秀人材。史氏一度以挖别的公司的墙角出名，即使是现在，在挖掘设计者的能力这一点上可以称得上是游戏软件界的“巨人军”(巨人是日本职棒大联盟的一支劲旅)，旗下拥有一队、二队、三队至更多的开发小组。

☆SQUARE 的职员:万里挑一

想参加“设计者残酷物语”也会碰到许多严格的考验。KONAMI学校的招生率是1/4，即便通过考试也要交纳一年一百五十万日元的授课费。连经营学校也要赚钱，这也太那个了。

想钻进SQUARE就更难了。史氏每月在一职业杂志上登出广告募集研修生，应募者每月超过五百人。史氏要求应募者提交CG作品及游戏企画书，派专人审查，录取那些具有别人无法模仿的独特创意和高超技术的人。据说每月能成为研修生的只有十人左右。但即便被录用，也只是每小时一千日元的待遇。

研修生一旦被录用，就将使用器材和软件进行CG制作的研修。每两个月必须交一篇作品，完不成者将立即被炒鱿鱼。通过这一关，就可以进入试用期，加入游戏的开发、制作小组，然后这其中优秀的人材将被挑选为正式社员。

通过这种方式被选中的人材到目前只有大约五十人。如果考虑到当初应募研修生的人数，那么成功率竟为1/10000!

☆打入游戏界的秘决

很多游戏厂商都采用了SQUARE的方法挑选人材。某大公司的人事负责人说：“有时候一天可以接到一百个以上应募者打来的电话。因为不可能全部都面试，因此就让他们寄来CG或程序作品，如果觉得不错就会通知他们面试。面试时往往给他们一些作品的建议，看看是否能得到一些有价值的回答。这样再决定是否录用。”由于是募集游戏设计者而不是普通职员，这么做当然无可厚非。我当年被某科幻小说出版公司录用也有相同的经历。作为一名应募者首先必须牢记：资格与学历没有任何作用!

读者中或许有希望进入游戏界的年轻人，因此我特地采访了这家公司年仅二十余岁的董事。向他傍敲侧击地探出了一些诀窍，他说：“说百分之几，其实几率并没有那么低。有时候看着应募者们，不禁觉得自己应当帮一帮人家。但是往往在审阅作品的阶段大多数人就失去了资格。最重要的是，不应当寄一些让人无法评价的作品，比如红色法拉利、机动战士高达等等。尽管明白作者为了制作花了不少时间，但那些东西谁都看不出差别，那样的作品立刻就被淘汰。十人中九人在这里通不过。如果能设计一些有独创性的作品，那我想至少也会让他来面试的。”接着，我又问他：“那什么样的人才能被正式录用呢?”他回答到：“嗯，尽管有很多要素，但如果应募者能打听到我们正式开发什么样的游戏并为开发提供一些关于角色或武器的建议，我们会重点考虑的。”

无论在哪个世界，“认真准备”才是最重要的，尽管这句话看起来有些老掉牙。**(待续)**



HUMAN公司的游戏创作培训学校外景

秘技偏方

责编:胖子

FC　FF3　FP=4

游戏中的"洋葱装备": 贵刊以前曾刊登过，但砍死水晶塔中那种难得一见的龙，它只会留下圣灵药，如果将之缩小或变青蛙，则 100% 会留下"洋葱装备"。任何玩友关于 FC 上的 FF 三作之任何问题，应与我联系。

（山东东营油田一中 99 级 3 班 石健，257000）

GB　金.银　FP=0

真正"金.银"复制方法: 于通信时，A 传给 B 宠物甲，B 传给 A 宠物乙。要复制甲，于结束通信的一行日语出现后心里用平常话速默念"1，2，3"，在念"3"的同时 A、B、SELECT、START 全按下（多试几次，掌握手感）。要注意，按的是 A 的机。要复制乙则相反。第 5 期的复制有点"菜"。

给胖子与众高手研究的"金.银"超级秘技: 我市某高手发明了单机复制。其嘴较严，不肯道破天机，只留下一句话："于捕虫大会单机复制……"本人是悟不出什么了。胖子，你行吗？众高手呢？　　（粤汕头市龙湖区绰号"胡侃"的 GBC 狂人:X－MAN）

胖子话：该老兄指明，电软是蚂蚁、是蜗牛，包回答的 GAME 迷很可怜。"你们对读者完全不给面子，至少，在每页下端的空白处回应一下读者"，而"广告的页码又增加了"。他看完这几期电软后得出的结论为：秘什么技！就是重复＋重复＋…＋重复＝电软之秘技偏方。林老弟你的话，粉墨登场的俺暂时收下了。重复之事，将会尽量避免。胖子我誓与假秘技周旋到底。

GB　吞食天地　FP=9

轻松打西蜀: 该境内怪兽横行，刘军只要在附近的巴中村地道内找到诚书，即可将怪兽全灭。　　（广西桂林 暗黑の忍）

"三十六计"攻城法: 最后一章，刘备军开始攻城掠池，完成统一大业。但攻城时应走为上。撤过之后回头再长，则敌人的防御大大减弱了。多试几次甚至只剩下一个极弱的武将在守城。

PS　寄生前夜 2　FP=6

1. 巧入电网: 第一次进入给水塔下的电网时，途中会受到两只人面驴的攻击，十分难躲，其实可以打开开关后，在人面驴出现的前一个拐弯处先将它击毙，电网门合住后，重新打开，如此几个回合后，电网外就不再有人面驴了，这时即可轻松进入。

2. 巧打隐身怪（沙漠小镇古井下）: 进入战斗后，使用手电筒，它会掉落地面，对它使用电光魔法后，迅速跑向通道的另一头，途中它会不断减血，到达另一侧后，进入主通道旁的叉路，它不会跟进来，等魔法效果消失后，再对它补上一个，直至它自行灭亡。

3. 巧打隐身生化兵: 将音效关掉，战斗中靠墙而立，它出现时，如没有背景音乐，不可开枪，也不要躲避，它不会攻击，如有背景音乐，迅速躲避，然后攻击，等它消失后，停止攻击，如此三、四个回合，即可轻松获胜。　　河北刑台　晓峰

PS　星海传说 2　FP=9

隐藏小情节: 游戏开端，当情节发展至从港町"ヒルトン"坐船离开时，在当地宿屋休息一晚，晚上男主角便会出门用通话器和父亲联系，然后失望地离开，女主角会看着这一切发生，然后便会提高友情值。

关于老人回忆的补遗：当从斗技场外老人那里回到过去后，可不要只去隐藏迷宫啊！在各地实施 PA 会有许多隐藏情节。如在**クロス**城下町实施 PA，会在左边发现同伴与商人争执，选择"不管"的话，会得到许多"铁"和一件道具；如果选择"等一下"的话，就会只得到钱，而没有道具。在主角最先出来那个**アーリア**村实施 PA，会给双头龙买一个价值 500 多万的头饰，只提高友情度（?!）。在**リンガの**町实施 PA 的话，可以买一个 MP 最大值加 5 的书（一个书?）。等等……

想带一大帮朋友在《电软》杂志社门口实施 PA 的　汪骏

PS　龙骑士传说　FP=1

大作用道具你要注意: 在游戏冒险中会得到几种道具，每次战斗只可使用一次，作用很大，千万别卖掉，它们是永不消失的，具体如下：

●封印の魔石（绿）　封住敌人 3 次行动不能（BOSS 无效）

●百鬼夜行（绿）　使用后敌人 3 次只攻击所用人员（BOSS 无效）

●ズピードアヅブ（绿）　使用后所用人员防御加强 3 回合

●バウーアヅブ（绿）　使用后所用人员物攻、魔攻、物防、魔防加强 3 回合

●烟玉（绿）　使用后我方人员在战斗中逃跑率为百分之百（BOSS 无效）

●マヅッケシ、ルド（绿）　使用后所用人员 3 回合受到敌人魔法攻击无效

在重力崩坏之谷到巨人之里的路上会碰到一总象鹦鹉的蓝色怪鸟有 5HP、Exp1000，其回避高、素早快且易逃走，攻击我方 1/10HP。对付它将我方参战人员装备增加命中和素早的指环，并在战斗中使用一种封印の魔石（此道具为无限，每次战斗均可使用一次）的道具，百分之百命中，可将它封住 3 次不能行动，用物理攻击每次扣出 1HP，可将它轻松消灭，此法成功率达百分之九十。另外还有一种叫"幸运のつぼ"象罐子似的怪物，有 6HP 极易逃走，要消灭它要在其不逃走的情况下使用毒属性道具，待其行动 2 次中毒扣去 2HP 后再用封印の魔石将它封住（必须中毒 2 次以上后才能将它封住，否则它会逃走），它会百分之百 OVER，消灭它后会得到钱 100、经验 1000 及一个非常珍贵的 MP 全员全回复。

在冒险过程中遇到的除一种叫"**レインボバド**"色彩斑斓象鹦鹉的怪鸟，用各种道具（"**におい袋**"除外）和各种攻击全无效外（望高手赐教），类似怪物均可用类似方法消灭（注意用物理攻击与魔法攻击的区别）。消灭这类怪物也可用一种叫"**におい袋**"的道具，但这种道具在整个游戏过程中只可得到很少几个。

重庆　符小放　罗喜雨

PS 西游记 FP＝1

酒场任事绍介（介绍）达到相应次数，报酬中就会出现**アイテム**。如在流沙河酒场连续四次以上“任事介绍”，酒店老板就会问你是否愿意到落病泉去引水，答应后完成任务就会得到**アイテム**——苍绀の指轮（女性，速＋8）装备到你的“女仲间”身上，会让她的速度更快。

在靖海浦酒场连续八次以上“任事介绍”酒场的老板就会问你是否愿意去乱石山做“醉っぱらいの确认”报酬**アイテム**为“飞快疗”（可以回复 HP＋999，MP＋999）是个很好用的特技。

在靖海浦再连续四次以上“工作”就会得到“龟印の湿布”（每步回复 HP＋5），如果你已装备“回复の符”，那就把“龟印の湿布”卖了吧！（也能赚一笔嘛！）

贵刊 2000 增刊登的《西游记》秘技，说故意让**アスラ**杀死唐僧就能看到恶结局。我实在不明白是这位老兄十分强大还是其他原因，竟然故意让唐僧死（自虐狂？）。我同**アスラ**战斗时想不死都难（至少我这么认为），还没听说有故意让**アスラ**杀死唐僧只是为了看所谓无聊的恶结局（十秒？）。我已看了五六次，我可不是故意看的哟！　（大连自来水集团中山分公司 孙玮）

S、P 机战 F 完结篇 FP＝9

（1）得到两部翼霸！！——在第 57 话“时间陷阱（后）”之前，使座间翔（**ショウ**）的 LV 升至 LV49 或 LV49 以上，过版便发生给翼霸“涂色”剧情，选择选项①回到改造画面时，再调查机体，发现多了一台涂色的翼霸（**ビルバイン**）且尚未改造。注意！！第 60 话“天空与大地之兽”分支，座间翔自动乘坐涂色的翼霸，如不想在数话以后让机体丢失，让玛菲（**マーベル**）驾驶红色翼霸吧！如得到托度（**トシド**）者，最好在第 60 话也乘坐原装机拉灵（**ライヤシク**）出阵，否则丢失后果自负！！！

（笔者按：由于个人的过失，托度的专用昆霸（**タンバイン**）座间翔的昆霸及红色翼霸，玛菲的红色专用机（**ボチューン**）在第 66 话“清算了过去，接着……”消失在茫茫宇宙矣。惨乎。

（2）隐藏芯片：第 60 话“天空与大地之兽”中，从本都舰身上取得芯片**サイコフレーム**，而加图鲁舰上取得芯片**メガブースター**，二者取其一（因三人中任何一人 HP 扣过 10000 或被击落便会撤退），建议玩者取芯片**サイコフレーム**，仅次于**ファテイマ**（最强芯片）。

第 77 话“失败者的凯歌”中，在哈曼的专用卡碧尼身上取得芯片**サイコフレーム**。　（辽宁海城月泽中学 杨辉）

街 KOF99 FP＝9

我最近发现《电软》2000 年 3 月所刊登的《KOF99 的“名人”》，其中利欧娜的两个连续技可以组合在一起，即：跳 D＞近身 D＞耳环爆弹 2（←↓↙D）＞在近少许 D＞→B＞V 字据＞重力风暴（↓↘→×2A/C）

此技的关键在于速度要快，要让对手在起身时炸弹仍未爆炸，这样就有时间接重力风暴，另外要注意一点的是，此技 MAX 版不可。

不过不知为什么，我在街厅中可将对手连死，但在家中用模拟器玩时，对手总是剩一点血，所以我也说不清此技到底能扣掉多少血，还是大家自己回去试吧。

还有要说明的是，如果按原来的连法，等炸弹自己爆炸是有破绽的，只要使一个必杀技，如→↓↘A/C 便可解除。

好了，最后还要发一下感慨：霸王塾是我的最爱，因为是她使我成为我们那片的高手！　（长春十二中 娄权凯）

PS 龙战士Ⅳ FP＝5

最强武器防具入手法＆赏金无限增殖法＆究极型 COMBO 的指导：这应该是 BUG 吧？游戏中居然有一把隐藏的武器叫做“保险”的，攻击力超强不说，卖价高达 16542 **ゼニ**－也不说，最牛×的是它可无限取得！另外还有叫做“0”的隐藏防具喔！以下就为大家讲解入手方法。

步骤：①首先到“**グ－の**火山”的锻冶屋去找老人谈话，选“**こしらえて！**”会进入材料选择画面，但请注意此时什么都不要选，马上按×跳出画面，结束与老人的对话。

②离开锻冶屋但不要离开“**グ－の**火山”，到迷宫中走一走并进入突入战斗。

③在战斗中选择“道具”－“武器装备”，并利用 R1 键不断向下换页将武器变为栏底一支叫“保险”的武器。

④与③同法，可在防具栏栏底找到叫做“0”的铠甲与护足。

⑤同战斗中换其他角色操作时，重复步骤 3、4 的动作，也能分别装备上隐藏武器、防具。就算卖掉了，往后战斗中都可炮制，无限取得。

再来谈谈究极 COMBO。这也是一个 BUG 吧？让装备“保险”的角色装备特技“**ス－パ－コソボ**”并在战斗中使用此特技，然后“第一下就按错”您注会发现，接下来不用按就一直——砍砍…砍到敌人死掉为止。任何敌人均吃此 COMBO，老怪吃 200COMBO 不成问题。

DC GUNBIRD2 FP＝0

全角色出现指令：在模式选择画面依序输入“下下下上下下下上下下上上下上右”，所有角色立刻变成可使用状态。

PS DDR3 FP＝3

REMIX 模式：只要在基本的游戏模式破了五首曲子，就可选择这个模式，应在游戏开头画面按下选择键，即可看到。在此模式中，1P、2P 可以分别选择各种便利的机能游戏，而且这里还有许多隐藏的曲目等着你去尝试。

SSR 模式：SSR 是 STEP STEP REVOLUTION 的简称。想要使这个模式出现必须输入一些指令，即，在开头画面时，依次输入左、左、左、右、右、右、左、右，如果成功的话，跟“REMIX”模式一样，按下选择键便会出现此模式了。在这里可以享受各种曲子，唯一不同的是，曲子的难易度全部都是绿脚的 MANIC 模式，所以这也是一个专门为高手着想的超级模式。

BONUS TRACK：只要玩家能全破 15 首曲子便会有这个模式出现，在此所收录的两曲就是将在 DDR4 中出现的舞曲，玩家可练习后再去街机厅去“秀”。

旧曲新增：首先到 DISC CHANGE 的地方，分别把前面两部作品都放入主机之中，并将游戏记录存在卡里，如此再回到本作的游戏时，便会发现新增的歌曲出现。

PAINT 模式：只要全破 30 首舞曲以上，就会出现这个模式，在此你可以绘制各种图案来编辑箭头的式样。

另外跳破 10 曲后将出现“AFTER THE GAME OF LOVE”。本作只要多跳破些曲子，还有其他 N 多种奖励，没必要介绍。

PS 机战 α FP＝9

提升盖特机器人移动力：当想让盖特机器人移动到远处却发生移动力不足时可使用此技。1. 把盖特分离，变成三台机。2. 把这三台战机移到最远的一格，并使三台连在一起。3. 最后一台在连在一起时会多出“合体”的指令，将依实行合体指令的不同，而变成不同的盖特机器人。4. 使用此技可使移动力差的盖特的移动力由 3 变为 8。

●为什么电软的玩友沙龙全部卖给了 SEGA 的 FANS？这真是对我们 PS 玩友的轻视，这时我要为 PS 玩友们说！（天津河北区宜白路 SONIC）/ 您所指的“玩友沙龙”是否这每页下面的两行字？好的。“PS2、PS 大于一切”对吧？这回可给您登上了。

街　三国战记(加强版)　FP = 9

永不消失的天书：普版无限天书的骗法相信大家都已知道，加强版虽不可骗出无限天书，但可使天书效果永不消失，这样就能出现“不灭的火”、“不消失的电”、“不停的风”。打 BOSS 时，可以把他“封杀”起来。(昆明国防工业学校黄彬，大连铁中委张学义)

在“白衣渡江”后的隐藏关里，打死貂婵，拿到“雨书”、“风书”，这时就能骗出永不消失的天书了。下以 3 人同玩为例：

1P 拿所有天书(电书、火书、风书)，2P 拿特殊物品(神仙笔、黄石公、太清丹经、张角巾、援军令、招安状、傀儡娃娃、张陵剑、天师符)和雨书。3P 什么也不拿。在打关底 BOSS 前，1P 和 3P 站好位置，分别站在 BOSS 出来和小兵出来的地方。1P 使用天书的同时，2P 使用特殊物品，这时会出现天书使用画面，3P 加入。回主画面后，2P 调出雨书使用。这时，1P、3P 可以活动。当雨消失后，天书的效果就永远不会消失了。

注意事项：①雨书上面发白光，风书上发黄光。千万不要搞错。②双打或四打时也一样，只要放天书时，拿雨书的不加入就行了。③石头书也可以当雨书用，但要不停按键，而且几率不高。特殊物品中九节杖不可以用来骗。④使用雨书后，雨书并不会消失。⑤使用天书和特殊物品一定要同时进行，强烈建议由 1 人在 1P 和 2P 或 3P 和 4P 上操作。如两人或一人在 1P、3P 上操作，使用天书要比使用特殊物品快一秒左右。⑥在打张辽时，可由一人快速杀光最后一批小兵，在张辽刚要出来时使用天书(火书或电书)，张辽下来后，会用“风卷残云”把使用天书的人从火中或电中打出来。这时，火或电就不会消失了，把屏幕拖到最左边，等着加血吧！⑦“封”许诸时可只打坏最下面一辆车，使用天书效果不会消失后，用三个时间贪分奖命。⑧各关 BOSS 应该用的天书(个人建议)：1 张辽(火书)、2 吕蒙(电书)、3 陆逊/左慈(电)、4 许诸(火)、5 司马懿/曹操(电书 + 风书)。以上是把打死吕布后的三本天书也加进去。⑨最后再告诉大家，雨书也可以骗得不会消失，“雨一直下”，过瘾吧？可惜没有杀伤力。

文中对应的：火书 — 人遁书，电书 — 天遁书，石头书 — 地遁书，风书 — 太平要术，雨书 — 太平青领。

所谓加强版，是指可选 10 人，有两个张飞，两个黄忠的那种。

PS　机战 α　FP = 6

隐藏机体“Z Ⅱ”入手：首先在第 29 话“Zの鼓动”中选择“ファを出击させない”，之后路线选择 Z 高达所在的路线，并把熟练度提高到一定的程度，后面的关卡，就会取得“Z Ⅱ”。

隐藏机体“里.加兹(リ.ガズイ)”入手：只要在第 29 话“Zの鼓动”过关后，熟练度低于 7 的话就会入手。

街　KOF97　FP = ?

安徽蚌埠 WIND(吴樊高打)痛陈“假牙”：第 7 期 41 布中“天津汉沽范林海”所投八神 15HIT 连技不知你们验证了没有？他的连技如有人可以连出并显示出“15HIT”字样，我可以，我可以诚(承)诺此人说出的任何要求我全可答应。我请教范师傅，葵花后如何按 B(大概电脑会中招，尤其特瑞)，如可以那后面为何不加“梦弹 + 葵花二式”，然后如此下去，那又何此曲曲 15HIT……再问一句，范师傅，你是如何使八神“屑风”后，前面显示出的“XXHIT”不消失的？

事后想了一下。本人所投 13HIT 是显示出 13HIT 字样的，显示出 HIT 数才是所谓最大连击。难道你的脑子“秀逗”了？相信天师为了业界正义，定会支持我澄清这污的连技吧？如果以后有人真以“真实连技超过在下，本人一定投稿颂扬其人。但我也不会与一些理解能力差的玩友计教(较？)的。他如可以改掉自大和嫉妒赞毛病，我可以考虑一下传授些 97 心得与他。

愿他人能坚持“成绩低些并不怕，但一定要保证真实”。建议：成立一个“连技打假队”，全国玩友一定都会支持。我愿做 97 连技顾问，薪水无所谓，可不计报酬。(皖蚌埠丰原生物化学集团公司原料分厂糖化车间，233000，玩友可来信交流)

责编胖子宣布：“秘技打假队”也成立了！来信者都是顾问！

PS　机战 α　FP = 9

资金 MAX 的隐藏技巧：这款游戏的赚钱法大家是不是还在研究呢？是利用我方全灭慢慢打敌人赚钱，还是利用 PDA 慢慢存钱呢？胖子在此要介绍给大家能够在短短数十分钟的时间内，就可资金全满的办法唷！

第 58 话“胜者と败者にを”。在这一话中首先把敌军全灭，之后敌人便会出现第二批的增援，这时在援军中会见到一位名为“タシロ”。这时对他使用“挑拨”的精神指令(注)，跟着等他向我军进攻时将他击败。此时，把其他的敌兵先留下一只以上，我方的机体只要每一回移动，便可在短时间内把资金存到 MAX 状态喔！

DC　KOF99　FP = 8

偷着选出场顺序：在两人中选好各自的人后，在选出场顺序时，选按 Y 可使箭头消失，然后用方向键和 X 来选人，这样对手就不知你的出场顺序了。

库利扎里舆的无限连：重拳 > 绝望瞬间(→↓←XY) > 重拳……如此反复。　(秦皇岛玩了 100 小时 DC 版的 石月光)

GB　热斗 96　FP = 1

隐藏的特殊结局：①八神、草雉、神乐。通关后八神暴走，形成二对一。②八神、薇思、莉安娜。③草雉、坂崎良、特瑞。④吉斯、BIG、克劳撒。⑤特瑞、安迪、吉斯(饿狼)。⑥良、罗拔、BIG(龙虎)。⑦通关后增加一关，以战胜盖尼茨的角色挑战队中其他角色。

(宁波老小孩儿)

GB　饿狼传说　FP = 4

超强模式及隐藏人物：①在游戏开始时进入 OPTION，然后将移至第四行 SOUND TEST 上，按住←键后同时按 AB 键，此时 TEST 会出现一排“0”，将这些 0 全部校至 1，再开始游戏，便会进入超强模式(在此模式下可无限使用超杀)。另外，若在此模式下在比利和克劳撒头像上按 START 键，便会出现 BOSS 吉斯和八神(在 HARD 模式下打通游戏也可选出)。本人曾在此模式下选特瑞用 3 秒时间连使两次能量喷泉击倒对手。　(江苏吴县无名氏)

PS　西游记　FP = 3

传说中的神兵：在旅途中各个小关有各种布置，可用法术将其炸开或冲开(我一般是用神兽变化后的法术)。当你所选用的人物本身素质增长到一定时(武器不能改造)就会找到传说中的“指地成钢珠”，得到后到武器店改造兵器。等到升级满了后，不能再改造了再装备“指地成钢珠”，铁匠就会给你的改造成传说中的神兵。(唐三藏除外)

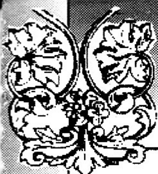
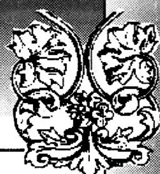
玉面公主的出现：在第三章时快到大雷音寺的城镇中，到酒馆保镖，来来回回保几次后(报价值最高的)就会出现“酒鬼的调查”，选择它再回去调查，就会发现在梦魇变身后的战斗场地中出现“玉面公主”。打败她回酒馆中索取报酬就会得到“飞快愈”，是强的恢复系法术。　(吉林省德惠市一中 李健)

街　吞食天地Ⅱ赤壁之战　FP = 6

黄忠的好处：实战中选黄忠的人不多，其实老黄还是挺厉害的。骑马打 BOSS 时，将马头与 BOSS 靠近至半个小兵的距离，不停地放连珠箭(连打拳键)，别管身后小兵，并配合 BOSS 的行动始终与其保持上述距离，这样的话，BOSS 不断中箭却不会倒地，不出 20 秒 BOSS 必死。另，使用黄忠得分奇高，在游戏中常用连珠箭的话，通过后分数必达 300 万。　(无锡认为国际歌很好听的施巍)

本栏欢迎大家来信指正。信封必大字标明“秘技打假队”。也欢迎打假者提供自己的秘技偏方。

●克雷儿枪击燃汽罐的那一幕，是 BH 史上最最经典的 CG 场面。(自己玩了正版很欣慰的重庆九龙坡区谢家湾 戴大铭)
●玩游戏要有三大精神：世嘉永不言败精神，任天堂仔细认真精神，索尼推陈求新精神，缺一不可。(山东邹城 常凤龙)

本月是非常热闹的一个月。一方面，对电子游戏，电脑游戏的批评在升温，有些报刊直称电子游戏为"电子海洛因"。与此同时，D版集团不但没有丝毫收敛，反而重拳出击，矛头直指自以为固若金汤的DC等软件，称得上是"两手都要硬"。下面我们就谈谈具体情况：

●读者可能已经看到了，在本期杂志"游戏新闻眼"的第一条新闻就是国务院办公厅批转七部委《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》。这是近十年来对电子游戏市场最严厉，最彻底的一次整顿。措辞之严厉，措施之彻底是前所未有的，对街机市场可以说是近似毁灭性的打击。这项通知的要点有：一、任何形式的具有赌博功能的游戏机都将被消除出街机厅。二、停止审批新的街机厅，也不审批现有街机厅增添或更新任何类型的电子游戏设备。也就是说，基本维持现状，直至街厅自然死亡。更加严厉的是，停止有关街机设备及零附件的生产及行销。这就意味着外国的最新街机设备进不来，国内几十家生产街机机版及设备的厂家都要转产改行。无怪乎中国游艺机游乐园协会副秘书长陈守维所言：早就听说对街机厅要整顿，但还是没有想到会有这么严厉。

大家可以回想一下，每次社会上有什么风吹草动，矛头都会对准电玩。抛开其他一些因素，街机业本身是不是也太烂了。我们看一看周围那些"典型"的街机厅，空间狭小，灯光昏暗，室内烟雾弥漫，声音嘈杂。为了"狂赚"一把，多数街机厅都摆上赌博机。于是出入分子更加混杂，加上为了利润，二十四小时营业，无形中成了问题少年逃家或是罪犯藏身的地点。当然也有如北京SOGO，新世界商城等几千平米，宽敞明亮，卫生洁净的街机厅，但那毕竟是少数。虽然俗话说："一粒老鼠屎，坏了一锅粥。"但也不能"因为一粒米，就说一锅老鼠屎好"吧。这次严厉的打击的确是一剂猛药，可以清理市场，清洁环境，让街机街有个重塑形象的机会，也有利于缓解以至完全消除社会的批评，避免成为舆论的中心。

但釜底抽薪式的大"破"之后，也很希望七部委能拿出建设性的意见来。比如：营业登记的分类，公共安全的标准，摆置机台的标准，出入人员的限制等，这才是一劳永逸又不失公平公正的办法。



↑北京一些正规的大街机厅并未受到《通知》的影响，照样生意兴隆。只是以后……

●与此相对照，家用机市场方面倒是"捷报"频传。和其他电子软件市场一样，D碟越来越张狂。DC的D碟终于现身(技术含量很高啊!)。PS2的D版直读也在与索尼处于近身肉搏的阶段，似乎总是只差一步(废话，D碟在先还能叫盗版吗!)近几日听说SNK的手掌机NGP也出现D版，几合一卡只卖300多元。近来不顺的SNK听到这个消息大概会笑吧。因为没有D版支持，NGP在大陆绝对没戏。天下事真是说也说不清。

●软件方面，《太空战士Ⅸ》和《勇者斗恶龙7》都在近期相继发售了。这两部游戏可以说是代表了PS游戏的最高水准，也是人类智慧，创造力，表现力的结晶。随着这两部大作的发卖，PS的"利好"大概出的差不多了。从此以后，PS将不可避免的一步步退出历史舞台。

●这期杂志增加了两个新内容：一个是在《游戏新闻眼》里刊登日本每月游戏主机销售数量统计。这是个重要的参考数据，大家可以从中看到游戏主机近期的走势和升降对比。另一个就是"电玩八卦"。"电玩八卦"区别于"游戏新闻眼"的地方在于八卦新闻大半是传闻，小道消息，不是厂家正式公布的。因此它的可信度就要打个问号。但无风不起浪，也不一定一点根据也没有。编辑部首次做"电玩八卦"是在《2000年增刊》上，受到读者的好评。因此决定每月都设1—2页"电玩八卦"，并标上可信度及编辑部对该条新闻的意见，算是严肃新闻的一点调料吧。

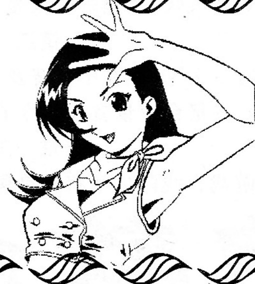
●购《秘技宝典》和DDR，赠《次世代魅力》VCD光盘(见彩页广告)，在玩家中引起邮购狂潮。正如一位观赏了《魅力》的读者说的："这是我见过的国内次世代游戏光盘最棒的一张。"可以说是观赏、收藏的精品。为了方便读者，《魅力》采用1.1版，兼容性更强。

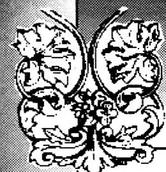
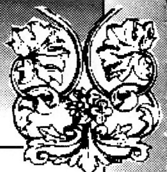
●《游戏批评》将于九月份出版，每月一本，本期杂志插一做了大幅广告。这是中国游戏业的一件大事。为什么这么说呢?大家一定会注意到，街上的游戏杂志或与此有关的杂志已经泛滥成灾。但没有一本杂志专门对游戏及游戏业进行批评和评论，帮助读者欣赏游戏，了解游戏，感悟游戏。《游戏批评》的大部分文章都是大陆玩家原创的，可以说是大陆玩家的一块精神乐园。在编辑方针上，我们制定几项不同于时下杂志的标准：一、不刊登广告，与各游戏厂家及商家保持适当距离。二、一个游戏软件既是一件"商品"，又是一件"作品"，《游戏批评》更愿意站在"作品"的角度上去评论它。三、对游戏的批评不能仅以游戏时间来评判，而是努力理解制作者的创作意图为前提来褒贬。四、游戏批评忌讳恶意中伤，应以建设性的角度做出评论。

从以上的编辑方针，大家可以看出，《游戏批评》是一本"看"而不是"玩"的书。希望看《游戏批评》是坐在椅子上，至少是躺在床上，而不是蹲在厕所里。

《游戏批评》不是"厕上极品"。

闯关族的家



电软合议庭35人

本来是图便宜花20元钱买了上、下册的《'99秘技宝典》，加上白送的VCD光盘《次世代的魅力》。不看不知道，一看吓一跳。毫不夸张的说，这是我看见过的最棒，最酷的次世代游戏光碟。首先是各次世代主机都有，连明年登场的X－BOX的展示画面都有，真是大饱眼福。另外就是制作精美，几十部经典游戏，画面、音效都上佳，极富感染力。我反复看了好几遍，次世代游戏真是比我想像的还要精彩。就像广告上说的："是游戏，还是电影大片？"谢谢小编们给我们提供这么好的精神食粮，我的几位同学看后都喊着一定要留一盘，请你们多备点货吧！

郑州　于水天

杂志中的"科普园地"办得非常好，可以说是每一个玩家的福音（如果机子有问题的话），其它杂志上还未见到如此专业，如此多而详细的主机保养与维修方法，请一定继续办下去，办好它。

山东　倪伟

"包打听"栏目虽小，但把它办好同时需要众玩友的参与。下面我说几点个人建议，望能考虑：

1．扩大版面。我认为将此栏目改为一整页，使众玩友的积极性提高，扩大此栏目的声势。不仅能增进友谊，玩家也少了后顾之忧。这是玩友间交流的好地方，应大力发展。随着时间的推移，此栏目一定会受到玩友拥戴的。

2．调整。首先将各机种的游戏分类，上面是什么机种，下面是什么问题，最好把该机种问题登出后，放上该机种所有回答，既美观，又得体，让玩友们看得心情舒畅，找起来也很方便。

江苏　吴欣

可否出一本科普专集，给我们这些游戏硬件"文盲"补补课。把GB、SS、PS的拆装修过程详细刊出。（如图省事可把以前科普栏目出一合订本）。理由：科普园地杂志虽期期都有，但不易查找。出这么一本也有助于我们玩家对游戏机的硬件了解。**辽宁　彭幸阳**

是一个好主意，只是不要掀起《电软》读者拆机大运动就好。

关于杂志的中插，我认为中插的地位是仅次于封面的，所以中插所选

●现在的游戏内容让人更多的感到痛苦和悲伤。**潜江市　徐联峰**

●你永远不会知道新一代主机在哪一天又会诞生了。所以赶紧存钱。**上海　陆海波**

●索尼是八神的化身，世嘉是草雉的克隆，宿命之战快有结果了。**南宁　梁志输**

●风萧萧兮易水寒，SS一去兮不复还。**上海　蒋志超**

●《电软》，——相见不如怀念。**无锡　过遇**

●二十功名尘与土，八千铜币云和月。**吉化　盛强**

●我无PS、SS，也无DC、PS2、X－BOX，但我不失望。因为《电软》在手，主机全有。**滨州　张光福**

●《电软》终极目标：一、让中国人真正了解游戏。二、榨干读者所有的"铁"。**哈尔滨　李航**

●除了《电软》，什么都不看。除了广告、订价，什么都看。**沈阳　吴广**

●主机更新太快，钞票进账太慢，不成比例。**镇江　张林**

●如果有一天PS能在中国普及（尤其是农村），一亿台销量就太可怜了。**北京　王伯松**

●没有游戏，我的生活将只是黑白两色。**保定　陈光**

●买PS2要是能分期付款该多好！理想状态：首付〈500元，月付〈50元。**北京　孙博**

●16位时代，我买了FC。次世代横行，我捧回了MD。128位的天下，我瞄上了PS。生活告诉我，没钱只能落后，落后就会挨打。**嘉兴　孙晶**

●小品说："搓澡的都有付教授了"。那玩游戏能玩出博士吗？**锦州　苏世海**

●想玩游戏没有钱，想得大奖没福气。**青岛　李爽**

●此中有真意，欲辨已无言。**上海　李振毅**

●见佛杀佛，见鬼杀鬼——将游戏进行到底。**辽源　王妹月**

●游戏的价值存在于反复读盘、存盘中，而生存的价值在于不懈的努力，奋斗中。**湖北大学　陈冬**

●《电软》的三个代表：代表电玩潮流，代表电玩大众，代表广告商家。**营口　张晓刚**

●从玩游戏起，我的营养严重失衡，体内的"铁"大量流失。**东胜　王臻**

●假如生活是饭，游戏便是菜，只有好菜才能更下饭。**上海　吴越**

●我有5000元，一定买PS2。我有5000元吗？没有。所以我只能用8.40元买《电软》解解馋。**洛阳　刘振锋**

●游戏就象烈性酒，有人醉有人不醉。**漳州　刘敢文**

●想扮酷哥斯考尔，可对额前的刀疤望而生畏。**北京　孙震**

●DDR：能使人类进化出第三只脚。**锡山　曹永刚**

●第一次玩"生3"，能跑就跑。后来，边打边跑。现在，能打就打。**北京　韩亮**

●龙骑士传说：作战系统新颖，CG画面精典。**杭州　俞啸**

●生Ⅱ：外面的人想进去（好玩），里面的人想出来（恐怖）。**杭州　胡亦成**

●DDR：每日狂跳数小时，楼下以为是地震。**青岛　韩超**

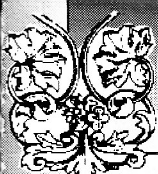
●一部好游戏的责任：用一切言语赞美我。想一切办法让我笑。尽一切努力，给我自由。直到把我：彻底宠坏。**常熟　沈威**

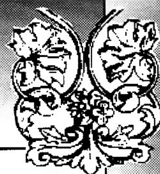
●每月必花8.40元，使我离PS2的目标又远了一些。**常州　刘枫**

●都是D版可恶，损坏光头。可正版一张就是一个光头，也太"可爱"了吧！**桂林　梁启玉**

●我是饭馆里的抹布——酸甜苦辣都尝过。**常熟　沈坚**

●欲罢不能，只好放任对它的疯狂。**北京　孙震**





的画最好是又酷又帅，或是靓丽正点的 BOYS OR GIRLS。最近几期的中插都不是很漂亮，第6期的《铁拳 TT》更是一团糟。像今年第2期的中插《KOF'99之 WHIP 与坂崎由莉》给人的感觉就很好。希望以后的中插能多选些精品(如新游戏的海报)。其实增刊里的"合金弹头3"完全可以以中插的形式出现在某期杂志上嘛。一张海报缩成16开后，效果就差多了。

山东　王鹏

我发现不少读者都要求杂志出一本游戏中日文对照之类的工具书，(唉，真是站着说话腰不痛，看人挑担不吃力啊！)

出工具书要么就做好，要么就干脆不做。本人对于《电软》杂志在2000年6月刊的明确态度举双手赞同！胡乱编一本工具书真的会给许多玩友造成不必要的麻烦。因此，像出工具书这类问题，不是一个想了就议，议了就决，决了就干，干就能干好的事。引用《电软》自己的回答："没有金钢钻，不揽瓷器活，否则只会是误人子弟，令行家贻笑大方。"

至于众多玩家看不懂日文的问题，并无捷径可走。大家可以通过先学习五十音图（一点不费工夫，几天就成）以解燃眉之急。等熟练掌握之后，不但可以很轻松地掌握各游戏中的人名、地名(或武器名，道具名等)。如果英语有一定基础的话还能掌握相当一部分外来词汇(与英语基础成正比)。而杂志所能做的，就是在攻略和介绍中尽可能多的出现中日文对照，尽力让读者"整个明白"。

上海　沈一

作为编辑，每编辑一本书，从策划、定提纲、编写、排版、校对……，哪一个环节都不能有问题，因为出版图书是给人读的，要对读者负责。这个过程倒有些像生小孩儿，经过十月怀胎，才有一朝分娩。小编每每翻看一本书，虽说是亲生的，却总是或多或少留下了一些遗憾："如果当初……"。所以再编写新书时，就越加了小心，更多了细心，只为少一点遗憾吧。

就国内电玩杂志读者的数量而言，《电软》八十页还不够。今后还要扩。版面也要调整，彩页主要用于广告和新游戏的原画设定及CG，尽量做到一画一版。太小了还不如没有。新游戏介绍应该压一压，多点文字，少点照片。问题最严重的是秘技，太多重复作假，严重伤害广大读者感情。还有一个老大难就是封面了，这是一个很难把握的问题，许多杂志都没做好。我认为可以把在游戏界出名的人登上去，像宫本茂、天野喜孝等，也可以把当月的游戏大作中的有代表性的画面登上去。

云南　杜川红



首先，小说剧情攻略非常好，是贵刊的一大特色。

其次，页脚部分的小情报，有时挺有趣，完全可以放在"闯关族的家"里，或另辟专栏，省得看起来费劲。

无论是评论，还是游戏系统讲解，贵刊都有独到见解，让人受益匪浅(特别是撰稿人王骏生同志，那文章真叫"爽")。

南京　胡凯

看电软编《秘宝》的规律：95－97－99，大约两年出一次，明年（2001年）杂志社又该编秘技的书了吧。希望能尽快出版《偏方宝典》。提几个建议：口袋本形式，小巧可爱，读者看自己的文章，形式自然要贴近读者；风马再写一篇风趣的前言，声明偏方的原则：灵与不灵与杂志社无关；如97宝典那样每机种前加入插图，用以调节全书气氛；书末附偏方收藏薄若干页，定价不要高于20元。

按正统的说法，2000年才是20世纪的最后一年。杂志社的《20世纪游戏史》是否已开始策划了呢？提一点建议，除《五周年》中的大事记及补遗外，再加上：

①美日欧著名游戏公司介绍，包括公司名，标志，经理(社长)，创立日期，代表作等等；

②20世纪几大著名系列游戏，如DQ、FF、街霸、KOF、马里奥、大金刚、索尼克、恶魔城等；

③游戏业巨头录，介绍山内溥、中山隼雄、宫本茂、中村雅哉及其他影响业界的名人的生平业绩；

④增加彩页若干，刊登各家用主机多方位全身照；经典游戏图片等；

⑤《电软》期刊上没有刊完的"游戏类型讲座"也补进去，因为这是游戏类型发展的历史。

大连　罗剑锋

热心读者罗剑锋，如今已"金榜题名"，考上北京理工大学的硕士研究生了，可喜可贺！希望今后有更多的"家庭成员"考上大学、硕士、博士研究生，成为国家栋梁之材。到时请务必给家里报个喜讯，无类由衷为你们高兴，众闯关族们也会举"族"同贺吧。

都是你的『错』

曲：张宇　词：尿缸

都是你的错，是你引诱我，你还用那魔鬼似的外表吸引我。都是你的错，漂亮也是错，彩页那么多！都是你的错，资讯一大箩，你还有那精彩攻略，研究所（游戏研究所）。

都是你的错，精彩更是错，害我着了魔。

你让我怎么可以摆脱，不用说都是《电软》你惹的祸，你总是出现在书店的角落，就像那鲜花一朵，妖艳似火，再好看不过。

实在有太多人爱你着了魔，没几秒 GAME 之 SOFWARE 又缺货。

我又再次犯错（买了你），（弄得我）伙食没着落。

广东　陈伟光

大墙画廊

身为电玩帝国的子民的你，想必经常会问一些有关于游戏人物或游戏公司名字的问题，本期起 SP 将不定期告诉大家一些答案，这次就从 SONY 说起。

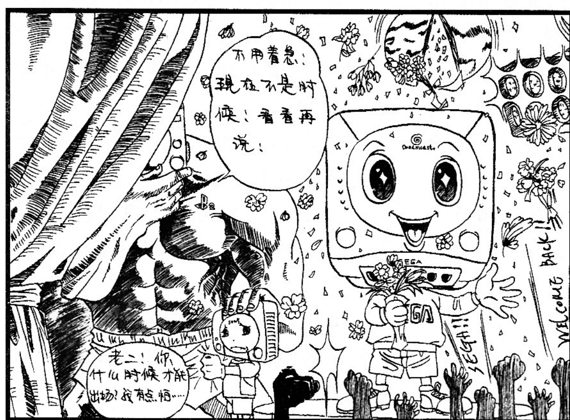
“SONY”这个字原本是由拉丁文中代表声音的“SONUS”以及代表男孩的“SONNY”所合成的单字。而由 SONY 本公司所分出，专门负责音乐创作发行的 Sony Music Entertainmen Ltd（索尼音乐有限公司）与 SONY 合力创设专门负责游戏制作贩卖的新公司就是 Sony Computer Entertainment Inc（索尼电脑娱乐有限公司）。换言之，只是在名字中加入“Computer”的单字进去。

S：问小天天上面的事情以前杂志有否交代，得到的回答也是忘记了，即使有，大家也当复习一遍，温故而知新嘛！

P：正赶上前几天是“EURO 2000”的决赛阶段，熬夜好累啊，真的是年纪大了吗，不会吧！一定不是！

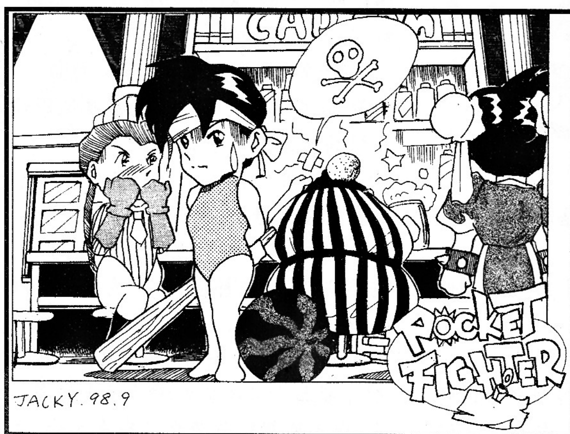
举报？号：7 月“黑白廊”中张健朋友所画的《玛丽》被北京的常燕杰和湖南沙市的朱涛等朋友举报是模仿北条司先生的《城市猎人》第 29 卷 173 上的牧村香，只是改了发型和眼睛，希望有关人士予以注意。谢谢大家的慧眼，继续用你们的关心令画廊更加公平吧！

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



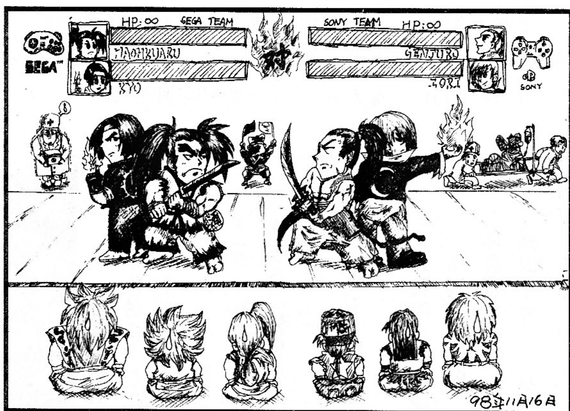
▲《SEGA take care!!》 北京 候志

▲S：好象是早些时候的作品了，起码那时 PS2 还未全面登场。P：恐怕现在的 DC 没有那么风光了吧，它此时应该有点怕……（『L·P』：★★★☆）



▲《口袋战士》 四川内江 JACKY

▲S：有本田那么鬼梧的西瓜吗？P：如此胆大的樱不知后果会怎样，难以想象？（『L·P』：★★★☆）



▲《宿敌组队战》 潍坊 牙神幻九郎

▲S：SEGA = 霸王丸、草雉京，SONY = 牙神、八神庵???
P：如果像图上所画体力无限的话，怎么决胜呢？
（『L·P』：★★★）

▲S：将『恶魔城』拍成电影一定很酷！P：线条的味道很飘逸，很像我的背影（又要吐了……）。（『L·P』：★★★☆）



▲《月夜幻想》 北京 R·AGAIN

▲S：原来比利也赶潮流玩上高科技了！P：『红莲杀棍』的万伏电压版可以去发电啦！（『L·P』：★★★）



▲《KOF97 之幽默轶事》 西安 严磊



▲《SNK比舞大会》 哈尔滨 乐天

▲S：我个人觉得比舞的话八神一定会战胜草雉京的。
P：他们在比舞的时候也会顺便比武的吧！
（『L·P』：★★★）



▲《莎木》 北京 林忆

▲S：玲莎花啊，天师在等待你的再次降临（2代快出）。
P：恐怕我购置DC的原因就是『莎木』了。
（『L·P』：★★★☆）



▲《KOF之不知火舞》 海口 温碧泉

▲S：这对明眸真是大啊，但能看见远方我的真心吗？
P：适当改变一下风格，别总局限在少女和Q版上。
（『L·P』：★★★★）

▼S：不知道为何看到这样的画总有些农民的感觉。
P：听说『KOF2000』以后他就会和KOF系列一起消失了，他的FANS们注意了！
（『L·P』：★★★）

▼《草雉京》 广东信宜 雷捷



▼S：不知为何总分不清他和克劳撒的长相（真笨！）。
P：对他那只凶猛的黑豹甚是怀念（何时再相见，不如怀念）。
（『L·P』：★★★☆）

▼《卢卡尔》 南宁 冯聪



▼S：画面上是你的样子吗？和好友RED十分象哦！
P：我可真的说不出什么『金玉良言』，只是希望你信心无限！
（『L·P』：★★★）

▼《我与乱舞势力》 南阳 李鹏



●SEGA 与我们同在，铃木裕永远年轻。（石家庄铁道学院成教部 刘定民）

●DC 不会，PS 自备，SS 反胃。PS2 太贵，PC 的价格直线下坠。一玩 GB——眼睛就累！（鞍山市 赵伟铭）

●聋哥。这是给你的第 N 封信了，前 N－1 封都如石沉大海，这次如果……①DC 可用 VGA 连接至电脑彩显，是所有游戏均可用彩显打，还是需要游戏专门 VGA？②游戏机的音效输出并非 AC3，PS2 的光纤输出是否对应所有 PS2 游戏，即所有 PS2 游戏是否都可由光纤端子输出至 5.1，成为环绕音效？点解？谢谢！（因购买 PS2 后异常贫穷的四川玩友）

你是成都已经买了 PS2 的玩家，说“看过‘合金装备 2’的演示画面后，觉得其他‘一切’（夸张了点）游戏均已不重要了”。你用圆珠笔将字写在餐巾纸上，且字迹良好，实属难能可贵（便于龙哥擦鼻涕！?）。②PS2 的光纤输出功能只对应其 DVD 机能，游戏一概不理。目前只有超豪华的街机筐体才会使用多个专业喇叭来营造出高低音分明的影院效果。SEGA 以前就是制造喇叭的，70 英寸屏幕的打鬼 2 和株罗纪，其音响效果绝非在家中能够轻易实现。花两、三万日元买一套 PS2“配套” 5. 1 迷你音响系统，你说它怎能与街机相比呢？你用游戏机看 DVD 时，就算在碟片支持的情况下，也只能根据自己的发烧配置有选择地使用 PS2 的某些功能。

●俺买的 DC 出了点问题。①我买的 VSM（Visual Memory 因（应）该是 VSM 吧?为什么贵刊总是写 VMS?）包装上的型号为 HKT－7002，而机器背面却为 HKT－7000？②最近一次玩完 DC，关机时 VSM 响了一声后就让重新输入日期，而不论输入与否，一定时间后（2、3 秒），屏幕上就显示三行日文，之后便永不冥（瞑）目（字不消失），所以因该不是有没有电的事，请问为什么？③格斗之蛇 2 有无可能在 DC 上出现？④现在 PS2 已出 D 版，龙哥有何敢（？）想？（北京理工大学 陈熙/第 4 问超大量读者）

①VMS 者，VM SYSTEM 也。只要机器是新的就放心了，由于亚洲版机器删除了网卡，所以型号上必有变动，不必怀疑。你的机器如果有网卡的话，机箱上就可能是 7000 型了。②无论是 VMS 呱呱叫，还是“永不瞑目”，总之，你一定要花 10 块钱买两块 2032 换上，则一切 OK。③格斗之蛇和梦游美国 2 代，都是 MODEL3 游戏，相信不会轻易移植。④吾愿在正版中永生，在迷茫中求索。

●小天天，我是温州一位贵刊的“铁杆”读者。你在今年增刊上出了点小问题，就是写“牧场物语”这篇文章时，开头便点出其最初作品是出在 GB 上，其实应当是 SFC 上，GB 只是 SFC 的移植版而已。还要说的就是，我是个标准的“牧”迷，每个机种上均已通关（N64 除外），而且等级评定也是最高的（为此不知奋斗了多少个日日夜夜），我认为 SFC 的初代是最好玩的，无论如何，请小天天在下月杂志中给我一个批注，也算是对一吾辈“牧”迷们的一个交代吧！（读者 张何伦）

据小天天说，原定的“另类电玩”还有其他两个游戏呢。张读者这封信充分说明行家的眼里的容不得砂子的。

●龙哥。①你刊登一些读者来信时会在他们写错的字后面加个括号，里面写上正确的字，不知是出于何种动机？②怎么杂志社就没给自己编的书里的错别字加个括号，出本勘误表呢？（山东日照 王鹏） ①那是为了强调。今后还会有大量括号出现。②谁说的！？上篮卖菜的故事听说过吗？咱们互相挑，形成气候才好。

●龙哥，我是 NAMCO 的铁杆支持者，但 R5 中的一些问题我不吐不快。最令我怒气的是深水蓝代替了永濑丽子。而游戏的难度似乎也偏高，我甩车时总是两边乱摆不好控制，如果采用放油门时转弯更会造成不堪设想的后果。有关 R5 的点滴是：①你跟在 CPU 车后，每隔 2 秒钟则可看到前车底部与地面放火花，这样下去车到站时外壳可完全磨光。②车辆撞墙时可以听到枪声，叭叭地特别响。最后，我想打听一下 PS2 的 D 碟有无升级的消息?希望贵刊开设一个正版盘交易所。（湖北黄石 王锟鹏）

广遭抨击的深水蓝已经成为丰田自动车的广告明星了。慢慢你就会接受的。PS2 高级直读是意大利制造的。国内可能没有。

●亲爱的龙哥。好！我是上海耀华路 TERRY。1. 我的 5000 至今已许久年月（光驱在左边），98 年 10 月换光头（也不知是光头还是光驱，反正黑色部分也换了），是短线的，仅 150 元，用起来至今才发生问题，真不错，可问题却越来越大，斜 45 度读盘才顺畅，CG？越少越好，动画根本无法看（不过 α 却有时读得出，只是非得玩一会儿热热身才行）。本想放上 1 个月，没想到越放越没脾气，竟然有时会“自动”熄火。出门问 BOSS，BOSS 皆回答“300～500”之间。更有甚者：“我拆个 7000 型的新光头给你，收你 500 元如何？”我看看手中的铁，一脸无柰。当初只花了 150 元就用到了现在，如今能不能买半个也成了问题。想想“太 9、勇 7、永恒传说”就要出了，还有 α 还没打完呢。现在都 2000 年 6 月份了，台湾地震余波怎么还没散尽呀！我朋友说，PS 机价格降下去了，光头价格倒上去了。

我的游戏问题请龙哥代为打听即可，现在想跟你侃一侃。据 BOSS 声称，全套的 PS2（手柄、卡、电、线、原碟）加直读要 5800 人民币，而且直读 D 版，效果良好，无一切负作用（就是装直读时特别危险，很容易烧机，不过装完就没事了），CG、片头、声音、图像，除了包装与价格 D 版碟都有原装一样（50 元一张）。我想，老板此话应该不会错吧？这么贵的一样东西，你再骗人的话，消费者肯定不会放过你的，不拼命才怪！

D 版已出，等于 PS2 降价了。如果我没有估计错的话，没有盗版的 DC 这次又要在中国大陆败给 PS2 了。我看哪！在中国进行游戏机决斗，不光要看硬件性能、软件丰富程度，更要看是不是有 D 版的“强力支持”！（龙哥插一句：可你就是不看主机价格）看样子 D 版虽会影响两家公司的软件销售（他们也没有计算大陆市场，应该不会对预算有什么影响吧），但会带动 PS2 或 DC 的全球销量。（啊？卖主机本来就不赚钱，有时不惜亏本，这可不亏大发了吗？）

——TERRY 于 6 月 14 日

目前我国的电玩市场很不正规，运作轨道完全就是“中国特色”。TERRY 你现在也可以花 150 元换个光头，不过肯定用不长就 KO。现在随处可见收购旧光头的告示，你有没有想没想过其目的为何？花 500 块换新的可谓之新冤大头主义。什么玩意儿就值 500 元？BOSS 们，回答我！另外，我说 TERRY 你以为 PS2 盗版出了就会像 PS 一样迅速普及开来吗？你还想“斜 45 度玩 PS2”吗？你还想花 1500 元换一个 PS2 的光头吗？

道理谁都明白，再这样下去，会有什么结果玩家请自省一下。

●常带电软进 GAME BAR，向 BOSS 吹热线很实用，能解决好多问题。说“龙哥＝大百科全书”。让 BOSS 有问题多请教龙哥。BOSS 听后，十分生气，说龙哥儿是人又不是 GOD。我就拿出以往的电软作证据。而 BOSS 说那些只是小儿科。他说，如果龙哥儿你真的很厉害的话，能否不用 VGA－BOX 就把彩显改得能玩 PS？这我还倒没听龙哥儿你说过。不过，BOSS 的几台 PS 都在彩显上玩，而彩显是他自己改的，已经玩了快 3 年了。唉！龙哥儿！HELP ME！让他知道一下您的厉害，让我扬扬眉、吐吐气！千万不要让我失望啊！好了，龙哥儿！人说心诚则灵，望您保佑我！祝：龙哥儿早娶龙嫂，早得龙子！（河北沧县风化店中学 李胜）

龙哥儿，极易产生歧意，大家要尽力避免用这样的字眼（又是哥，又是儿，这辈份可得先搞搞清楚）。嗯……你这问题嘛……哪天腾出功夫来，你带我找那 BOSS 理论理论去！

●六一买了 9002。①试机一切正常，回家却无彩色（家彩电乃国产熊猫，N、P 都有），除开机画面，包括 CD PLAY 和 MEMORY CARD 是彩色，一进游戏就是黑白，我怀疑是天线有一端未接（红色），但除音、视频外无接口，红端是什么的？另外，用制转是否正常？注意，我的 9002 无中文，却进入了中国市场，请问龙哥这合法吗？是否走私商品？②PS 还能撑多久？③PS 的关机、换碟法？（重庆市渝北 徐波）

买个俄罗斯或法国的电视就行啦！①机器固化的画面你能看，进入游戏却黑白，说明别人给你改的机子有问题，最好是游戏正常，开机画面有问题。红端是音频（立体声）之一。明知家里电视并非全制，买这 SECAM 版 PS 作甚？②快了。③可以随心所欲地开关 PS。

哲学语言●信上帝不如信电软；信电软不如信自己；信自己不如别玩游戏。（江苏苏州南浩街 沈景）

●最先进的主机在我国没 D 版是此路不通。（江苏武进 殷伟华）

江苏 PARANOIA 的来信

FF9 的九大失败

果不出我所料，那些对游戏内涵理解肤浅的人期待的所谓大作——FF9 是一部彻头彻尾的失败之作。

①宣传失败。没有使用日本其他厂商惯用的延期策略，并在每次延期后声称"是为了提高游戏品质！"而是与和游戏毫无关系的可口可乐合作个什么广告，这简直是拿游戏的前途命运开玩笑。

②主题失败。FF9 的主题是回归最初，在讲求流行时尚的今天，谁还会关心怀旧这种无聊的话题？也不知坂口博信之流都是吃什么的？他们大概都老得秀逗了。

③角色失败。一个长尾巴的好色矛（矛字下面加两个虫字方正确，但 4.5 版五笔字型对此完全无能为力）贼、一个面目狰狞的肥仔骑士、一个没脸见人的胆小黑魔导士…尽是些没个性的 Q 版人物。尽管 FF7、FF8 亦是极度失败，但至少在人物造型上要比 FF9 帅那么一点点。

④画面失败。迪斯尼和日式画风相结合，并偏重于鲜亮的暖色调的精致画面，在大量既不喜欢迪斯尼也不喜欢日式画风的和色盲人士眼里是极不讨好的。所谓"不进则退"，画面未能突破 PS 机能的极限充分说明了制作人员的不思进取。

⑤CG 动画的失败。把精美的 CG 动画作为卖点就是一个大失败。在国内拥有 PS2 的广大玩家眼中，这种档次的 CG 也太小儿科了，况且我们都是高水平、高素质的超级玩家，又怎会在乎 CG 动画这种华而不实的东西呢？真是笑话！

⑥音乐失败。在王菲的"EYES ON ME"侥幸取得小小的成功后，FF9 中居然又采用了主题歌这种和 CG 动画同样媚俗的东东。制作组自以为精心创作的游戏音乐也极大地伤害了那些对音乐毫无兴趣及听力有障碍的玩家的感情，真应该好好反省反省。

⑦情节失败。公主、情节、骑士、盗贼加上龙、城堡等便情节显得老套而又低龄化，这种故事还不如《小白兔智斗大灰狼》更有亲切感呢！每个自认为有品味的玩家都会对这样的剧情不屑一顾。

⑧战斗系统的失败。依然是特技、魔法、召唤兽、武器、道具、魔水晶什么的，毫无创意可言，战斗回归为四人更表现出史氏的江郎才尽、黔驴技穷。且在金手指和初等级爆机攻略面前，RPG 战斗还有没有存在的必要也值得探讨。

⑨厂商失败。即出自 SQUARE 之手就注定了了 FF9 的失败，屈屈百万的销量和一小挫（撮）人的赞许也不能掩盖其失败的本质。史氏也毫无地位、前途可言。虽有 PS 和 PS2 的庞大主机数量当后盾，但发售了一个月也未能突破 1000 万的销量恰恰证明了这一点。

综上所述，FF9 无论是在商业上还是在艺术上都非常失败。总之，是失败中的失败！ PARANOIA 于 2000 年 8 月 13 日

（众人：喂！现在才 6 月份，FF9 还没发售呢！

PARANOIA：什么？6 月？让我看一下日历先……

这时 PARANOIA 的妈妈走了过来：儿子，这是你的退烧药和醒酒汤）

作者后记：

写这种无喱头的东西当然不是为了 FF9，笔者只是对国内游戏评论中的某些风尚表示担忧。只要一有人说名作的不是，立刻有人响应，争先恐后，生怕自己不在名作头上踩两脚别人就会说你没品味、没个性，这种风气在网上犹盛。"人无完人，金无足赤。欲加之罪，何患无辞？"要批评还不容易，只要突出、夸大缺陷，忽略、抹杀优点不就得了？其实不是著名厂商又有谁会在乎呢？SQUARE 因此成为众矢之的。有人甚至将史氏的次世代作品来了个兜底翻，让人怀疑这么"烂"的厂商是不是昨天就破产了。另有些人对只玩了一会儿，甚至只看过开发画面的游戏大肆评论，还时不时用到"内涵"之类的词。或许这些评论词藻华丽、论辨出众，但又将客观与事实摆在什么位置呢？某些杂志对尚未发售的作品草草评分更是助长了这股歪风。以上若能引起一些玩友的共鸣那是最好；若不能，各位也大可一笑（骂！）了之。 江苏 PARANOIA

龙哥话：上海长阳路夏晖（玩 PS、GBC、大型）断 FF9 时说什么"不用玩，就是知道是个垃圾 GAME"。看来，有时候话说得够狠就容易刺伤别人喜洋洋的心。我们当然可以说夏读者不懂游戏，但他的确也有不喜欢的权利。所以，网上的讨论、揭批才会那么火爆。

听一听，看一看，想一想

我是先看"广告速递"的。近日四百二搞个二手 SS。感觉上土星的游戏并不烂嘛。亲近、实在、火爆、爽快。看惯了主流机种那虚张声势、千篇一律、拖踏冗长的 SLG、AVG、RPG 后，终于在朴实的 SS 上找到些许安慰。但配件问题来了，光枪早成化石了。其实以稍稍适当的眼光来衡量，土星很不错。（吉林白城一中 肖永辉）

我先看正在减肥的游戏点评，再看新闻眼（王骏生大哥的文章是小弟的最爱），然后是科普园地（因为我最近投了一篇稿所以很关注/天语：GB 的？正准备刊发）。（辽鞍山尧舜禹）

龙哥话：这位读者说"那一格一格宛如幻灯片般的画面已经折磨得笔者快要发疯了，并且这段上钩到上岸的时间还特别长，除了闭目养神笔者恐怕想不到更好的办法了"，……等等，淋漓地揭批了"BASS KILLER(PS)"的画面和操作，并得出"这样的游戏不能买"之结论。尧舜禹的行文、用词可还真有些高手的影子呢！

汉语阅读理解：

……这另一种人就是除铁杆球迷之外的各种迷，如 RPG 迷、SLG 迷、太空迷、口袋迷、陆行鸟迷……总之有什么经典就有什么迷。这类人总是三天一小迷，五天一大迷，可见入迷与出迷之快。就连得道高僧都未必能将这凡尘之事看得如此清澈，这些人竟能在这"迷"中出入自由，足以见其功力之深厚非常人所能及。后又有金手指迷，爱好修改各种游戏，往往把游戏改得简单得不能再简单，并言，虐待电脑是人生一大乐事。引来电脑保护协会出面干涉。遂改正错误，把游戏改得奇难无比，明显有自虐倾向。当然，在中国任何事情都会有人去侃，玩游戏的也自然少不也侃迷。侃迷多为大学生，酷爱 RPG，书生气较浓，自以为满腹经伦。游戏对他们来说不是拿来玩的，而是拿来侃的。这些人只要扫一眼标题画面，立马就能侃出一篇准确生动的游戏点评，仿佛都是未玩先知的圣人。更有甚者三五成群大侃特侃，涛涛不绝，口若悬河，内容涉及天文、地理、哲学、几何……听得笔者一把鼻涕一把泪，自认受益菲浅，只是到底可不可以与游戏的正文挂上钩，就不得而知了……

古人习惯以小见大，今日一试果然有所得，从这小小的索尼 PS 中世间百态可见一斑，也算是游戏机一大功劳吧，更应该肯定的是索尼的确已经成为一些人生活的一部分。（杭州文二路 影子）

友情●龙哥，你太不识相了。以前我的信你收到了吗？我共投去 13 封信，其中不但有 2 个黑晚的结晶，DQ2 攻略，还给你寄出几张贺卡，但你连吱都没吱声。兔哥（经过我的推算，你属兔），你好歹回一封吧？但你却没有，你怎么那样不平易近人？以前，我写信有以下格式：常淡、要求、请求、哀求（还没有达到）。但，根据以往我获得的经验值告诉我，你是吃浑不吃素，吃硬不吃软，所以这次以这种方式来寻（询）问一下你。1.SONY 公司真伟大，PLAYSTATION 的广告已经做到欧锦赛上了。2. 希望电软在原有大本基础上，增加"电软之 GAME 集中营"小本，登一些 FC、MD、SFC 游戏的攻略、指引及秘技，再加上编辑们的至理名言及读者来信（也关于 FC、MD、SFC 等），使杂志成为辆第一本十全十美的杂志（因为我看了十几本关于电玩的书，由于 SONY 大发展，这些书都已经成为 PS 专刊，对这种变刊方式我最讨厌），当然价格就得：涨↑。内附回邮信封，已经贴好由邮票，还有三张信纸，如果不够，请龙哥自己放点儿血。但如果不回信，请用最好的香皂将脖子洗净，我会到京屠龙，做一回勇者。最后，说一句"龙哥，你好"……

龙：心必诚。有知道 DQ4 第 5 章重难点的朋友可信致"西安市长安县引镇区工委 刘彬，710103"，那章困了他两年。感谢各位。

莎木●怎么街上的人都认识我？凉真有面子。（陕西汉中 成飞） ●编辑部有人搞什么 VGA 连接莎木，结果龙哥也开了一把摩托，当凉通过终点时，画面剩余时间显示 00'15"字样。手上这封信问道，你们总说"还是按我们的攻略玩吧！"，却"迟迟不见"刊登莎木攻略，"不知为何"？请这位读者见增刊。

有来无回。龙哥"地狱"手记

●如果晋朝就有"牧场物语",陶潜也不必整天幻想世外桃源了。(上海西宝兴路 毛义伟)

●索尼克,就是克索尼。这是偶然,也是必然。(天津河北路 毛吉吉)

●对菜鸟不应指三道四,对老鸟不应问东问西。(四川射洪县太和镇 杨爽)

●对待DC像春天般的温暖,对待PS像夏天一样的火热。(天津汉沽 李强)

●打游戏难,作游戏更难。(黑省阿城市 陈帅)

●历观现有机种的机能,无一能满足我对高品质游戏追求的欲望。(广西钦州市 李俊德)

●女友问:"是要我,还是要你的PS?"我回答:"两个都要!"。即被女友痛扁。(天津南开红旗路 孔小龙)/龙哥支招:迅速给女友买PS2。

●杂志一出新书,我就要缺"铁"性贫血,昏死过去。(无锡孙蒋新村 张合)

●在莎木16章里制作人名单中,有我和该死的聋哥的名字!(天津河北路毛哲/龙哥:不少读者投来两张同期杂志选票,这很值得肯定,如成都彭桦,等)

●GOD DAMN!电软终于刊登PC渣渍了!(广西岑溪市南渡中学 岑昆阳)

●我看电软最先看"龙哥地狱",因为我的信从来都是有去无回。我的游戏生涯感想是"放下手柄,立地成魔"。在莎木中,我当了一把"任我行"。(深圳市深南东路金山大厦 杨斌)

●哈哈哈!本人终于有第三款DC游戏啦!(除莎木、刀魂2,还新买了维罗妮卡的江苏武进横山桥殷家巷殷伟华)/这家伙真是令人感动。我们要向他和与他一样的DC正版玩家学习。

●质问第6期:PS2的开发环境困难会不会给DC或X箱以机会进而失去霸主地位(用词可能不合适)(鞍山五中高一5乔森)

总有本事太的公司能驾驭PS2的硬件,因此应该有强力作品。

●①最近买了中文金手指,我的PS是7001,用它来看CG动画,选择播放一项,出现可选择动画片段的时间,再按,出现一行日文"……再生……",许久,动画也看不成。试过太8英文版、生3日版、PE2等,没有成功过一次。望指点迷津。②上次请教的制转问题,画面扭曲,什么原因?这问题不答也罢,在苦等您龙哥回信的日子里,电视机已乘风归去!(广西商业学校 陈柳新)

①严禁使用金手指。②承让!我就不回答了。

●给第6期12问MD"光之":打倒三目怪后掉入宫殿,向右打倒液体妖怪得左下角门的钥匙。先用地雷砸右下方的绿机关,召唤出影子精灵,进入左边的门,来到宫殿顶上。利用影子精灵的"抓杆"功能踩下左边的绿色机关。原路返回宫殿内部,只见下面方池中的水没了,几条小鱼在挣扎……(保定十七中 张雷刚)/龙哥:非常感谢。

●给特别喜欢水野良先生的"罗德斯岛战记"的辽宁朝阳市第二高中 高天威:请你买一台MD或DC就一定能够玩到。PC版没听说过。

●给第6期问6/7/9/11:坐飞机去日本,然后参加任天堂组织的有奖游戏后于BOSS外通信获得。(笑+哭)。问7:①有。道具。属性问题(对鬼魂系"爆炸之类的招式使不出)。有。买不到,十分珍贵。②某些升降机是在发月半后才可使用,好好找一下。有些升降机上升后下方有缺口出现,在下跳吧!问9:①系剧情装饰用,无实际用途。②在打败四位原地图中的BOSS后,于PC二楼第三位女士那儿。要注意以下几点:⑴152号起的宠物不能交换。⑵于"红.绿"中从未出现过的招式如果该宠物有,也不能交换。问11:这两"只"东东问你的是他们的衣服是什么颜色。在对话中,有一项供你选择,两次都选对了就放行。碰碰运气吧!(广东汕头市龙湖区 林适侃)

●给第6期"卡他斯脱":其实就是奥丁,一看就知你不是忠实读者。其洞穴就在建造高速飞艇的大城堡右方的海底。倒数第二层有一秘道,内藏5个圣灵药和5个不死。此外水晶塔中的镜中世界亦有卖的。给FF2"黑白假面":来到敏尔迪亚镇,对中央洞穴里的女神像使用解除封印,再来到敏尔迪亚洞穴左下角对那个"变态"使用白假面后便会消失。白假面在菲因城地下可找到,入口在公主右上方的墙壁,学会暗语过进入。(山东东营 石健)

●给6期第1问:冬天结冰,山腰湖心岛可进入,一直挖到底,大概十来层吧?上方有个洞,便是地底洞。(安徽宣州市三二二地质队,黄鹤,242000)

●给6期13题:寄2中的奖励武器,只要通关后耐心看完制作者名单即可,与完美结局无关。另外,在一种模式中,所有的武器都拿到后,再通关就只给钱了。JODIE的出现条件,你要得到PIERRCE留在电话机上的纸条后,将其内容看上一遍,然后打电话,否则永远是光头RUPERT出现。我的问题是:虽打出完美结局看了CG,存盘后再进入游戏时却只有两种模式可选,并非电软攻略上所说三种,问题出在什么地方?(云南弥勒县216信箱60#李赞扬,652301)

●①SCE给了你们什么好处,那么多人捧PS2?给DC多点关心可好?《电软》必须改掉强烈的"右倾"恶意!(广西平果县自号小岛秀夫的班强)②玩过莎木后,PS可以进垃圾箱了。(四川自贡自井区 叶建)③对面的SONY看过来,看过来,看过来,这里的DC很精彩,请不要假装不理不睬!?(认为"铁拳TT的地面与背景和衔接仍然有很大问题"的广州海珠区 何威)④我的游戏人生随着SEGA的起伏而飘乎不定。(上海青浦朱家角 顾琰男)⑤拳打PS2,脚踢X-BOX,与DC共存亡。(湖南涉外经济学院 王肖珂)⑥有竞争才有进步,希望SEGA能振作起来。(广东从化街口塘圃路 罗建华)⑦SEGA永远争第一。(北京大望路 周昀)

上面这些读者什么都玩,包括PS2、街机,他们在选票上都投了PS游戏,绝非什么"SEGA死党"。则人们不禁要问,是什么使得他们这些PS玩家反而替SEGA说话呢?这样的选票、来信居然每天都有十几张,简直登不过来了!每期100个不重样是可以保证的。

是不是说因为PS2在日本被人们疯狂抢购,我们就要置其他机种、游戏于死地而盲目地追随SONY呢?恐怕除了吹鼓手和捧场客迫切地希望如此,真正的玩家多半不会这样做。大家都知道,现在是正版时代、网络时代,买一台游戏机是小,软件、周边器材才是大头,为了更好地利用有限的资金,聪明的玩家往往会根据自己的爱好进行选择而不是跟着日本人转、吹鼓手转。没人转得过他们!!!

SONY的久多良木董事手中拿着的小PS,上面那4寸液晶彩显,必须额外花3000元人民币单买;PS2网络用外挂硬盘也已经推出了,虽然其容量、价格完全未定,但可以预见,主机的功能性、扩展性愈强,它离我们就愈遥远。在这种情况下,机能相对落后同时价格也落后的诸如DC之辈就极有可能成为一部分玩家的选择。所以,对于DC,本刊是打算给予充分必要支持的,直到它的接班人登场。谁让咱们国内有玩家选择它呢?以上是对越来越多的读者来信反映"右倾问题"的答复。如果还有读者存在类似上面几位那样的想法,请各位想开一点儿,你选择SEGA,就注定要下炼狱。世嘉迷不下地狱,要去炼狱(笑)。17年世嘉家用机史,就是世嘉迷的血泪史。

说到这儿,可能人们要问SEGA最近怎么样了?移动方面,SEGA正和摩托罗拉进行合作,利用JAVA来开发手机游戏;网络方面,DC的CATV上网服务已经于7月15日在日本展开,20家日本CATV公司帮忙;DC方面,据CSK·SEGA全权总波士大川指出,全世界到2001年3月就是白送也要送到1000万台;整改方面,据大川说明年SEGA集团将盈利1400万美元。最后是这样几条消息:①高级业务用基板经NEC方面证实,正在开发中。②DC的后继机,世嘉已经与飞利浦、日立、NEC等电器控制方面的国际超级巨霸通了气。③在E3展上,公认的最火爆的综合厂商摊位SEGA,出现了这样的感人场面(绝非杜撰):当美国几家游戏杂志的编辑们双手颤抖着请中裕司董事签名时,面对着这位超级制作人,他们的眼中闪烁着泪光;一位美国玩家在得到了铃木裕董事的亲笔签名后,双手举起签名跪在地上,对大师顶礼膜拜。这一幕令在场的港、台刊物的编辑同行感慨良多。④入交昭一郎先生现在是SEGA的集团副董事长,SEGA已经对重要人物(如部长级人物和优秀员工)发行了内部股。结果董事会中出现了像中裕司这样的名字。⑤巨头日立在RAM业界的一致支持下,迎头痛击了RAMBUS这样的公司。DC在美照卖。

DC的玩家最近可关注首都高2(34分金殿堂)、街头喷射小子(32分金殿堂、E3最高奖)、街霸Ⅲ 3RD(34分金殿堂)、GRANDIA2(8月3日),这几部作品应该不致让人失望吧?

●龙哥,我是第三次写信给你了,可能也是泥龙入海吧!我很好奇,我真的很好奇。看了这几期,我发现了你回答问题似乎只拣那些广州啊、北京啊、上海啊之类的大城市的人的问题先,国家都号召西部大开发,你好歹也得有所响应吧?难道你自小在皇城根长大,形成了一种优越感,看不起我这种"乡巴佬"?①贵刊发行量多大?为什么不向内陆地区渗透?②你对PS2不太感冒?(河南省鹿邑县 赵中海) ②只是不想变成PS2赞美专门志。

●龙哥,我的机战α用新的金手指和7501机玩到第51话"×××日"的第二回合时听到锣声后便定机了。原先我以为是金手指搞的,可是把金手指拔了也一样。这是盘的问题,还是机子的问题呢?(北京 高达爱好者裴文跃) /你不是高达爱好者。

游戲點評

Speak out, don't be afraid!



超级机器人大战α(スーパーロボット大战α)

机种 PS **厂商** BANPRESTO **类型** S·RPG **媒体** CD-ROM



一直以为 BANPRESTO 和 ENIX 没什么关系，其实它们也的确没什么太大的联系，但看到两家厂商信誓旦旦声称会在 1999 年 12 月发售的各自招牌的最新作却同时从 12 月延期到今年 3 月，又从 3 月一起延到 5 月，不久在网上又出现了都再延到 8 月的传闻，那就难免会让人怀疑不是阿姆罗想去屠龙就是史莱姆要驾驶高达了。还好，SRWα 终于在 5 月 25 日如期发售了。

战斗动画总算可以关掉了，实在是令人无比欣慰。随意开关动画能省去大量重复的镜头和大量读盘的时间从而大大缩短每一场战斗的耗时，同时也使战斗的节奏更为紧凑。不过 BANPRESTO 并没有因为可以关掉战斗动画而偷懒，全配音自是不提，战斗动画中机体动作非常的流畅与自然，封套上自称是 full animation，虽有王婆卖瓜之嫌却也并非虚妄之词。

系统上还是老样子，故事倒是有点奇怪，好像和前几作无甚关联，又从第二次的基本设定开始重新演绎，与其称之为 α，不如叫 ZERO 更合适一点（当然也许 α 在希腊文原义中就包含最初和开始之类的意思，只是对我们而言 ZERO 要清楚明白的多）。故事是次要的，无论怎样的剧情组织，只要能让我们使用众多英雄来和同样众多的著名或即将著名的敌人作战就足够了。

总觉得 SRWα 是一部很精致的作品，不仅仅是因为漂亮的战斗动画和完整的原作剧情，系统上一些亲切的设计、卡拉 OK 模式中丰富的选曲（不过没有画面颇是无聊），以及不少细节上的注意，比如盖塔和万能侠都可分离，V 高达扔出腿部的攻击方式，而 CG 虽然画面比较小但看得出都重新做过，质量也不错，其他象完成机体改造工作进入下一版时会随机出现一张精美的 CG 插图等等都体会得到制作者的用心。

SRWα 确有超过迄今为止一切 SRW 游戏的实力，而 DC 上的 α 又会是怎样的呢。

——上海　YAKUMO

角　色：9.5	操作性：8.5
画　面：9	创　意：7
音　乐：9	移植度：——
情　节：7	总评价：8.3
玩此游戏时间：GUNBASTER 入手	



水痕之书

(THE BOOK OF WATERMARKS)

机种 PS **厂商** SCEI **类型** AVG **容量** CD-ROM×2



如果可能的话，我是真不想再接触这种着重解谜性的作品了。当初从“神秘岛”到“裂隙”，从“战栗之门”到这款“水痕之书”，玩得脑子都快炸了，但我还是买下了它，并疯玩了好一阵子——最终得了一种头疼的怪病（玩笑）。

买它，纯粹是因为“水痕之书”是 SCEI 的作品。对于 SCEI 的信赖本人由来已久。如果说 SCEI 的制作水准是难有几家能敌的话，我绝对相信。这款“书”也算得上是同类作品中出类拔萃的了。

本作给人的最大感觉，倒像是“神秘岛”的新作。同样以“书”为线索，同样在“岛”上探索，真是越玩越熟。以前提过“战栗之门”时，曾指出此类作品的特点。CG，本作中发挥的要比其它作品略强一些（纯属个人意见）。迷题方面就有点过于难为人了。也许有些 IQ 甚高的智者会觉得容易吧，但是做为被解谜作品害得得病的本人来说，实在只能是苦中做乐。有时真是有一种自己给自己找罪受的感觉！所以，笔者在玩至一半的时候便收手去练“DINO”了。

角　色：7	操作性：7
画　面：9	创　意：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：7.3
玩此游戏时间：7 小时多一点	

还是那话，如果你真对解谜有足够的自信的话，就请试试看，SCEI 所营造出的感觉颇为独特！

——北京　霸天虎

TO HEART

机种 PS 厂商 AQUAPLUS 类型 SLG 媒体 CD－ROM×2

自从"心跳"大获成功以来，无论是纯恋爱游戏还是带有恋爱要素的其它形式的游戏都层出不穷。但是正统的学园恋爱游戏却比较少见了，而"TO HEART"恰恰很好地弥补了这个空缺。

和"心跳"、"凝望骑士"及"恋之魔法学园"等游戏不同，"TO HEART"不是以周为单位来安排学习，而是以日为单位，从每天的日常着手（也就是说更接近于心跳剧场）。我个人认为这种结构更适合恋爱题材的游戏，它能对人物进行非常细致的刻划，从而令玩家更加投入，同时也更为真实。本来嘛，恋爱就是在日常生活中一点一滴积累起来的，而那种每周进行单纯的数值上升训练，在周日则是例行的约会。如果约会不是特定事件就说些似曾相识的话，做一些似曾相识的选择，女孩们再似曾相识地予以反应，然后好感上升，然后就追到了。过于程式化的操作使女孩更像娃娃，感觉也更为遥远。神岸**あかり**对我而言比藤崎诗织要更亲切更有吸引力，尽管她远没有后者那么完美。

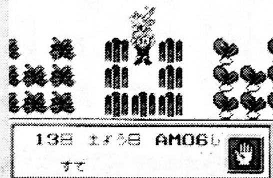
"TO HEART"有一些很有趣的细节，如每周六可以收听辛岛美音子主持的 HEART TO HEART 的广播节目，而三个小游戏也做得十分认真。在最近几期杂志的日本家用游戏排行榜上还看得到"TO HEART"的名字，我想与它的 OVA 发卖也有不少关系吧。话说回来，它的 OVA 的确不错，喜欢"TO HEART"的朋友大可去看一下。

——上海　YAKUMO

角　色：9	操作性：8
画　面：8	创　意：8
音　乐：8.	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.33
玩此游戏时间：三遍有余	

牧场物语 2（牧场物语 2）

机种 GB 厂商 VICTOR 类型 SLG 媒体 卡带



对于这种经营类的游戏我向来不太"感冒"，在朋友的强烈推荐下，我才拿了购买了本作。

经营模拟的游戏往往只有前半部分好玩。比如《三国》，一旦过了最初的困难时期，建立起自己的势力，游戏也就开始变的乏味了。再比如 PC 上很热的《模拟城市》系列，初期规划搞好以后玩家就可以去睡午觉了。人口和金钱会自动增长的……相比之下，经营一个牧场反而更需要玩家的参与。你必须抓紧时间，灌溉田地，喂养畜禽，到收获的时候，还真有龙口夺粮的紧张。这是一个相当忙碌的游戏，因为玩家只有游戏中的三年时间来经营牧场，而且时间是自动流逝的。也许这种设定使整个游戏显得过于紧凑，有些小品的味道，不过这也是吸引玩家的一种方法，至少比那些无法令玩家投入的游戏要好。

如果要指出游戏的不足，那么上手困难应是最主要的一个！甚至于打穿一遍以后都不敢说完全掌握了游戏方法，就象真正的农耕一样，要在实践中积累经验，不断提高工作效率。

——北京　LP

角　色：7.5	操作性：8.5
画　面：7.5	创　意：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	总评价：7.8
玩此游戏时间：15 小时	

最终幻想·策略版（FINAL FANTASY TACTICS）

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM

首先想提一个常识性的问题：游戏史唯一的一款百万级 SLG 是什么？PS 迷或者喜欢 SQUARE 的玩家大概都知道吧，就是这款在 97 年推出的 FFT。

恰好在 FFT 发售三周年的时候，笔者又捡起了这款老游戏，而且其投入度绝不逊于近期的任何新作，对于数量多得有些滥的 PS 游戏来说，这多少有点不可思议啊！虽然是 97 年发售的游戏，但其经典的设定仍不逊于现在任何一部大作游戏。

正如制作人松野泰己敢于在 FF 后面加上字母"T"的信心所代表的，这是一款敢于把自身的战略性和 FF 的名气相提并论的游戏。虽然有人会说 FFT 的系统不过是脱胎于"奥伽战争"（也就是大名鼎鼎的"皇家骑士团"）而已，但在 SFC 的新盛时期，"奥伽战争"也没能在销量上为后起的 FFT 树立一座高不可攀的山峰，而那时 SFC 的普及量无疑高于尚在青年期的 PS。这不能不说明 FFT 确实在某些方面拥有超越前辈的实力。

角　色：9	操作性：8.5
画　面：9	创　意：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：8.83
玩此游戏时间：45 小时以上	

玩游戏经常讲究"舒服"二字，谁也不能否定 FFT 与其它 SLG 的一个共通特点——慢。但是笔者在游戏中并未感到拖延，反而觉得异常充实。因为 FFT"慢"在 AI 的思考过程，这也正是其出众之处。相比之下，同时期的"前线任务Ⅱ"就要失败得多——认为 S·RPG 就要把视觉效果弄得和 RPG 一样出色，这本身就是一个误区。

而 FF 风格与松野泰己风格相互融合产生的世界观，更是为本来就出色的前台演出衬上了一块同样出色的背景幕布。FF 的转职、魔晶石、陆行鸟，再加松野泰己崇尚的西欧骑士精神，这都令玩家仿佛置身于一个既现实又虚幻，既亲切又遥远的世界中。

与丰富系统和迥异世界观相比，固定的 16 人队伍有显得有些刻薄了。一会儿是人手不够，一会儿又队伍超编；一边是自己培养的能力较强的佣兵，一边是固定加入的角色，经常会让人感觉难以取舍。

最后想说说本人的一个小发现，不知大家对女性拳法家（**モンク**）的头像还有没有印象。仔细看看，是不是很像另一款游戏中的人物呢（脸型＆发型＆表情）？

——武汉　吟游诗人



PS2 软件开发困难问题之我见

文/上海　小文

PS2 发售已经将近四个月了，无论有没有购买，相信大家都或多或少的看到了一些 PS2 的游戏画面。可能有些人对 PS2 的游戏画面觉得非常震惊，但也可能有人对于 PS2 的画面素质表示失望。的确，性能数据上比 DC 强那么多，为什么画面却没能表现出期望中的那种差距呢？说得没错，现在的 PS2 游戏看起来未必比 DC 好多少，多边形数目也没有多少优势，难道 SONY 在骗人？呵呵，不是啦，原因其实很简单，就是因为 PS2 的游戏开发难度高！说说简单，但到底开发工作难在哪里？以后又是否有可能改善和提高呢？

GPU 的强大令传统的开发观念受阻

由于 PS2 的硬件设计的因素，程序员们发现对 PS2 的编程方式有点特别。传统的编程方式是以 CPU 为中心，任何要显示到屏幕的东西都是经过一些逻辑处理然后交给 CPU，CPU 处理完后交给 GPU 这样主流程的设计思想，相对较单纯，流程也比较容易控制。可以看出，CPU 几乎要逐个完成所有的前期处理。这在以前是没有什么问题的，但随着 GPU 的能力越来越强，T＆L（Transform and Lighting，多边形转换与光源处理）都可以由 GPU 硬件来独立完成了，这种完全以 CPU 为中心的处理方式就体现出了其不足之处。要知道，对于一个处理器来说，只要操作系统没有给它处理计划，它就会一直处在无效的循环中，而这就将造成机能的浪费，也就是目前 PS2 程序员所面对的最大问题。如果想把 PS2 的能力发挥出来，就必须按照多处理器的思路来编程。但目前的状况是，许多程序员还停留在传统的编程概念上，造成了机能的浪费（粗略估算，传统方式至少浪费了 50％的机能）。所谓 PS2 软件开发难，也就是难在怎样才能做到最好的协同处理，让所有的处理单元都能充分发挥其能力。

库函数不足

目前 PS2 的开发环境确实和以前的 PS 有一些不同，PS2 并未象 PS 那样提供比较完整的库函数，而是只提供基本的 SDK，同时将所有的硬件细节全部公开。据猜测，这可能是由于市场的问题，PS2 推出时间紧迫，SONY 没能做好完善的库函数，只有先发售主机，而后再将库函数慢慢完善（现在看来确实是这样）。那么，对于程序员来说，就不是面对库函数而是要直接面对开放的硬件环境，这样的情形就造成了另一个问题——必须了解硬件、通晓汇编才能开发出更好的软件，但一般的 TV--GAME 软件程序员多是使用高级语言或者习惯于直接调用厂商提供的库函数，很少会用汇编，因此开发 PS2 软件自然就没有那么得心应手了。

开发形式让小厂商们望而生畏

上文说过，以前 SONY 为 PS 的软件开发人员提供了相当完善的库函数，但这次 PS2 的开发人员只得到了基本的 SDK。这种做法所造成的弊端显而易见——对于软件商的初期开发力要求颇高，力量弱的小厂商会对 PS2 望而生怯。想要诞生出高素质的 PS2 游戏，厂商就必须有足够的能力开发出自己的、更好的库函数。但开发库函数可赚不了钱（拿出去卖另当别论），大牌厂商自然有能力，可技术力薄弱的小厂商就只能开发出象“A 列车 6”这种的游戏了。

缺乏除错软件是开发优秀软件的绊脚石

据说，至少在 4 月上旬，各 PS2 游戏开发商手中还是没有得到开发用 DEBUG 软件。也就是说，现在大家所看到的 PS2 游戏几乎都是在没有除错功能的环境下制作出来的。写过程序的人一定知道，面对一个没有 DEBUG 功能的环境进行除错工作是一件多么艰苦的事情。这样自然就造成了 PS2 软件开发周期变长，成本上升的弊端。另一方面，由于没有 DEBUG 软件，为了避免日后除错时的麻烦，程序员宁愿默守陈规，也不愿大胆尝试新思路，这样也抑制了程序员的发挥。



←不仅要有过硬的硬件机能，软件的开发环境同样是左右主机成败的重要环节。

开发环境将逐步完善，未来值得期待

综上所述，可以预见在 PS2 的早期阶段，由于开发环境不完善，缺乏足够的程序库，大多数小厂商都会很难爬过 PS2 这个高门槛。即使勉强开发出了游戏，画面表现上也必然中庸。但随着 PS2 开发环境的慢慢完善，这种现象就会有所改变。首先，SONY 现在已在全力开发更多更好的库函数（各 PS2 开发商纷纷叫嚷 PS2 难以开发就是要对 SONY 施加压力，希望 SCE 能够提供更多的库函数，以减省开发费用——现在看来这种做法确实很有效^-^）其次，各厂商的底层库开发逐渐完成，那么自己开发库函数的好处就会体现出来。自己开发的库函数在编程中会更加直接，库的修改和升级也会方便许多。只要度过了初期的底层开发阶段，以后的开发就会越来越得心应手，也就会创造出更多的奇迹。第三，开发程度高了，市场上也会慢慢出现越来越多的中间件可供购买，这样就为技术力不足的小厂商提供了机会。

其实，在 PS 中后期也有很多厂商不再使用 SONY 所提供的那套东西了。大家可以把自己手上的 PS 光盘放到电脑里浏览一下，TIM（图形文件）、STR（动画文件）、XA（音乐音效文件）等文件都是用 SONY 所提供的开发工具生成的所谓标准文件，此外还有许多游戏都没有使用这些标准文件，特别是一些大牌厂商的大作。这并不是因为他们不守规矩自把自为，而是与家用机的寿命相对较长有关。硬件平台是固定的，要做出完美的画面，就必须尽可能地榨干硬件资源，而依靠 SONY 所提供的开发工具又无法满足自己的要求，因此只能自己创新。

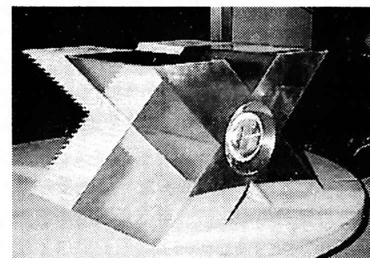
另外，SONY 也一直在进行 PS2 开发环境的改善，根据 SONY 公布的材料，SCEI 已决定将在年内提供大量新的程序库。6 月将提供 VECTOR UNIT 用的程序库和多种范例程序，同时包括源代码。在修剪多边形和顶点计算等程序的处理时，PS2 的画面将更上一层楼，实现每秒 1000 万以上的多边形运算；8 月将提供通讯用程序库，一种是为网络所设计的 TCP/IP 通讯协议程序库，另一种是为扩张设备所准备的程序库，还会有与手机连接所需要的程序库，届时 PS2 也将可以和手机连接；9 月还会有新的绘图程序库登场。除了新的程序库外，SCEI 也决定提供一些新的开发工具，比如音效的编写工具等。那么对于玩家而言会有怎样的意义呢？很简单，就是我们以后能够更快地看到真正体现 PS2 实力的游戏！我们相信，在不远的将来一定会在 PS2 上诞生出令人震惊的飞跃之作！

电玩八卦

可信度70% 微软曾计划并购史克威尔？日本厂商动向将成为X－BOX入驻日本市场的重要砝码！

随着“X－BOX”将于2001年秋发售的消息公布，许多关于微软公司拉拢日本游戏厂商的消息便接踵而至……

首先，有消息说在去年9月17日，微软公司总裁比尔·盖茨曾亲自与史克威尔董事会进行交涉，打算以2000亿日元并购史克威尔。但是经过数月的协商后，史克威尔公司拒绝了微软的收购提案。（日后，微软公司否认有此收购行动。）在收购史克威尔的计划告吹后，微软又将目标移至日本另一大牌游戏厂商NAMCO身上，不同的是，这次微软并非打算收购NAMCO，而是希望NAMCO能在日后成为X—BOX的主要软件开发商。但是NAMCO依旧希望沿多元化道路发展，而并非是只为某一种主机开发软件。不过NAMCO还是许诺会在X—BOX发售后给予软件上的支持。



↑X－BOX外观将在近期公开，请读者留意本刊新闻。

除此以外，也有来自互联网的消息称，微软也曾与SEGA和任天堂接触，希望X－BOX能同DC甚至DOLPHIN达到某种程度的软件互换，但终因利益和某些意见的不和而令协商失败。如此，微软自去年开始对大牌日本游戏厂商进行的合作计划，除了答应给予X—BOX软件支援的NAMCO和SEGA、以及原本友好的KONAMI外，几乎都碰了钉子！

编辑部的意见

如果没有日本大牌厂商支持的话，就算有许多优秀的欧美网络游戏涌入日本，恐怕X－BOX也无法在日本游戏市场站稳脚跟。可以说微软要想顺利进驻日本市场，就必须得到日本游戏厂商的大力支持。因此微软极力拉拢日本厂商也是理所当然的事。虽然从以上的消息看，微软与日本厂商之间的合作似乎并没有计划中的顺利，但是如果X－BOX能够依照计算机游戏的开发惯例——不收权利金，加之符合家用机的优异硬件性能和便捷的开发环境，恐怕不仅是大牌厂商，许多中小型游戏厂商也会加入X－BOX的软件开发阵营。

另外，在本刊截稿前再次传来微软并购其他厂商的消息，这次微软的目标是在上年度的财务统计中出现4070万美元赤字的EIDOS。目前两家公司都未对并购的传闻作出反应。

可信度40% SNK困兽犹斗 新主机呼之欲出？

曾经创造过许多辉煌游戏的SNK，近年来好象运气一直不佳，先是总公司被制作柏青哥的Aruze收购，最近又因为经营不善而关闭了所有的海外分公司。但SNK似乎并没有灰心，最近传来一则消息称SNK将推出一台新的次世代主机，从而加入21世纪的主机争霸战，新主机的名字为“SNK MILLENIUM”，规格如下：

CPU：INTEL Pentium Logic Inovation IV To 900MHz
图形处理器：3D MATROX GPU
多边形能力：4亿5000万/秒
贴图：30.2 Giga Pixel/秒
记忆体：128MB（300MHz）
媒体：6倍速DVD－ROM
音效处理：128立体环绕声道
数据机：128 BPS
操作系统：微软WINDOWS CE或SNK Control Pane

编辑部的意见

虽说SNK困兽犹斗的精神可佳，但如果新主机的计划确实存在的话，那么SNK离完蛋也就不远了！因为无论是现在的PS2、未来的X－BOX、海豚，甚至在日本焦头烂额的DC都有着SNK无法比拟的优势，而SNK也没有足够的实力投身未来的主机大战！

可信度60% GAMEARTS墙头草随风倒？『格兰蒂亚Ⅱ』移植PS2？

预定在8月3日于DC上登场的RPG大作『格兰蒂亚Ⅱ』相信大家都不陌生，日前居然有传闻称，GAMEARTS即将把『格Ⅱ』移植至PS2。也许这则传闻是源于PS2玩家对于『格Ⅱ』的期待吧，在日本PS专业杂志『The Playstation』上，由读者投票评选的希望移植榜中『格兰蒂亚Ⅱ』以40％的投票率名列榜首。对于此项传闻，『格兰蒂亚Ⅱ』的开发厂商Game Arts拒绝发表任何意见。

编辑部的意见

此前SS版“格兰蒂亚”就曾推出过PS版本，加之近期GAME ARTS又在PS2上推出了“郑问之三国志”等多款大作，所以“格兰蒂亚Ⅱ”移植PS2的消息也许就会成为现实！

电子游戏软件

GAME SOFTWARE









ISSN 1006-5032

09>

9 771006 503000

游戏新闻眼

特报 SCOOP X－BOX 5亿美元造声势 微软高薪吸引业界人才

本刊讯 微软的经济实力众所周知。每当新产品诞生，其广告宣传费用一向傲视群雄。即便如此，当微软新主机“X－BOX”的宣传预算出台时，规模之大还是令人叹为观止。

微软日前在宣布的预算中表示，针对X－BOX的一期行销费用，预计数额五亿美元。回想1999年SEGA在北美宣传投资逾一亿美元就已经反响空前，五亿美元的力度只能让人用“疯狂”这个字眼来形容！

微软游戏事业部副总裁 Robbie Bach 表示，微软以X－BOX为基础攻入游戏市场的计划势在必行，同时将辅以巨额资金及资源，全力为X－BOX打造声势，提高人气。五亿美元只是第一阶段(X－BOX发售前18个月)的行销费用。当X－BOX正式发售后，微软将投入更大规模的人力、财力、物力，直至X－BOX成为业界的新霸主。

微软之所以对X－BOX寄以厚望，原因在于X－BOX是微软整体数字娱乐发展的新时期代表产品，再加上有SONY、SEGA、任天堂三巨头的激烈竞争，微软非常重视且审慎制定X－BOX的整体发展策略。X－BOX不仅拥有超越SONY PS2的硬件机能，同时软件开发环境也相对开放且价格便宜，再加上微软此前积极并购游戏公司的举措，使其在短期极大的提升了游戏开发实力，X－BOX在正式推出前18个月就已经具备了与其他三家厂商分庭抗礼的气势及实力，这在游戏业界绝无仅有。

据说，目前仅微软内部就有30多款X－BOX的游戏正处于开发阶段，而超过1000份的X－BOX软件开发工具也已经发放给各加盟厂商。游戏厂商对X－BOX的软件支持，将是X－BOX借以问鼎电玩王座的一柄利刃。

在X－BOX前台招牌打响之后，后台的技术支持行动也紧锣密鼓的进行着。而各个游戏公司的高级开发人员就是行动的目的所在。

微软抛出高薪笼络技术人才的做法由来已久，新主机X－BOX的技术支持也将遵循此传统。廉价完善的开发工具已经得到不少游戏公司的青睐；高达五亿美金的第一阶段行销费更是让广告商趋之若鹜。第二阶段，微软又向游戏公司的最宝贵资本——开发人员抛出了橄榄枝。

日前日本微软大规模在日本各大媒体刊登征人广告，为新成立的日本X－BOX事业部征集人才，征募范围包括行销、业务、顾问、法务、研发、广宣、公关等九大类。而优厚待遇更是令人震惊——薪水达到同类游戏公司的两倍！

微软开出的具体薪水是大学毕业生年薪459万日元(月薪38万2500日元)，而日本的一般大学毕业生起薪约每个月17～19万日元(年薪204～228万日元)。日本游戏界公认薪水最高的SQUARE一般员工的薪水约是每月26万日元(年薪312万日元)，相比之下，微软的吸引力不言而喻。

虽然微软初次涉足游戏业，但是凭借雄厚的资金，以及美国公司特有的企业魄力，势必会打破一些业界已经形成的规则。无疑，未来的次世代战争将会更为残酷，到底鹿死谁手，我们惟有屏息以待。

～比尔·盖茨谈微软进军游戏业～



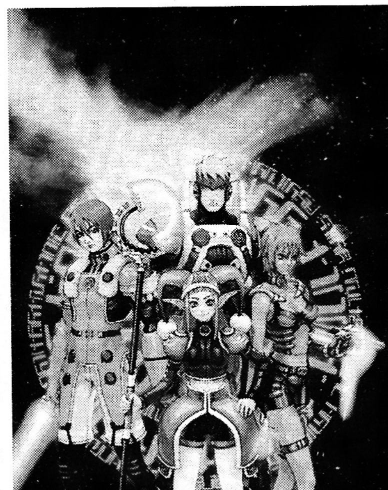
→比尔·盖茨对X－BOX充满信心。

日前，微软总裁兼首席工程师比尔·盖茨接受了美国某知名财经网站的采访。在这次专访中，比尔·盖茨对于微软的新主机“X－BOX”发表了以下谈话：

SONY推出的PS主机是现今家用游戏界的王者，地位无可取代，可是任天堂和ATARI也曾经游戏界的霸主，但是现在却今非昔比。根据以往经验看，没有谁能在游戏界蝉连两界霸主。在文书处理、网络软件、浏览器市场中，微软一开始都不是领导者，但总能后来居上，所以我认为X－BOX也能依照这个模式挑战SONY的PS……SONY是一家非常优秀的企业，而且与微软保持着密切的合作关系。不过在游戏市场中，SONY的PS2与微X－BOX是绝对的竞争者。PS2是今年推出的硬件，而X－BOX是准备在明年推出的硬件，因此X－BOX拥有更优秀的声光效果、大容量的储存硬盘，能为玩家带来更为完善的互动性娱乐，微软的X－BOX必然会把游戏业带进一个全新的境界！

特报 SCOOP

推销DC 世嘉不遗余力 软件分期付款与租赁业务相继出台



本刊讯 秋季，PS2将在北美隆重上市。X—BOX、海豚也会在不久的将来浮出水面。面对这一系列挑战，SEGA对DC的市场营销策略迅速采取了行动。

市场份额的争夺往往会引发价格大战，游戏业界也不例外。有消息表示：本月底，SEGA就将开始降低DC的售价。从九月份起，SEGA将对使用SEGANET的玩家采取优惠政策，折扣幅度达50美元。这项措施无疑是SEGA迎击SONY的一记重拳，售价只有PS2的一半的DC能否阻挡PS2的上市风暴呢？

除了硬件的大幅度降价，SEGA在软件行销上也不遗余力的展开了攻势。

继前不久的DC游戏租赁服务出台后，SEGA又宣布推出全新的游戏付费制度“@barai”。按照这个新制度，玩家只需预付部分货款，就能够得到完整的游戏，试玩后由满意程度决定是否付清余额。例如，玩家先付1000日元后就可以拿到游戏，当玩到20%的进程时如果感觉满意，愿意购买，就可以到SEGA的网站上付清余额从而得到密码，继续完成游戏。

基于这种付费制度的第一款游戏就是DC的RPG大作《永恒的阿尔卡迪亚》，这款游戏的发售日期已由原来的9月14日延期到了10月5日，届时普通版、超值限定版以及@barai版将同时发售。价格上，普通版为6800日元；超值限定版为9800日元，而@barai版则只有1000日元。不过如果密码被破解，SEGA可就弄巧成拙了。

为了使广大玩家接受DC，扩大DC在日本本土的影响，继降价及开展网络服务之后，最近SEGA又宣布将与日本知名的连锁店TSUTAYA、CCC合作，在日本地区展开DC的租赁服务（同时还将免费发放DC游戏的体验版，当然只限于日本地区），而且租金相当低廉，玩家只需支付400日元就可租下一款游戏，租期为八天七夜，而主机则完全免费。目前可供租赁的4款游戏分别是：“太空频道5”、“VR战士3tb”、“索尼克大冒险”以及“疯狂出租车”。今后SEGA会逐渐扩大出租游戏的数量和种类，以吸引更多的玩家租赁DC主机。

租赁业务的具体开展日期为今年的9月30日，初期在TSUTAYA的600个连锁网点提供服务，预计今年年底以前将推广到全日本。这无疑为有购买主机意向但尚处于犹豫不决阶段的玩家提供了一个相当好的体验机会。而SEGA也希望通过这种方式令状态低迷的DC从另一角度重新切入日本市场，与PS2再次一争高下，并在其他公司的新机种推出之前站稳脚跟。

硬件 HARDWARE

手机上也能玩“街霸”！ CAPCOM涉足移动电话娱乐

本刊讯 以开发“街霸”、“生化危机”等作品闻名的CAPCOM公司日前宣布进军亚洲的移动电话娱乐市场。CAPCOM计划与台湾、香港等地的电信公司合作，为移动电话的用户提供以无线网络为方式的迷你游戏下载。CAPCOM的高层人员表示，由于亚洲地区的移动电话市场正在迅速扩大，所以相信这项计划的成果将是非常令人期待的。

在香港，CAPCOM已经和电信公司“C＆W HKL”达成战略伙伴关系，预计在8月中旬就可以展开“街霸”、“恐龙危机”等作品的迷你游戏下载。而台湾省方面，CAPCOM尚未公布将与哪家电信公司进行合作。

软件 SOFTWARE

FF9为“最终幻想”系列锦上添花 FF系列总出货量突破3000万套！

本刊讯 1987年，最初的“最终幻想”在FC上发售，那时恐怕还没有人意识到，一款长盛不衰的经典游戏就此诞生了。13年后的今天，FF系列已经成为了最受玩家期待的RPG游戏之一，SQUARE也由此跃居为业界的白金级厂商。

据统计，FF系列最新作“最终幻想9(Final Fantasy IX)”的出货量已经达到300万套，至此，FF系列的总出货量也突破了创纪录的3000万套！在今年5月的统计中，FF系列的出货量离3000万的纪录尚有300万套的差距，但是凭借“最终幻想9”热销，FF系列的总出荷量终于在7月底突破了3000万大关，也令FF成为了游戏史上销量最大的RPG游戏。

硬件 HARDWARE

SONY潜心研制超级数据载体 新型大容量CD-ROM诞生

本刊讯 随着科技的日新月异，游戏的容量也是一日千里，许多游戏厂商放弃了传统的CD-ROM而纷纷采用新的载体，比如DC的GD-ROM，PS2的DVD-ROM（微软的『X-BOX』和任天堂的『海豚』也都将使用DVD-ROM），各种ROM粉墨登场。然而，就在CD-ROM渐渐淡出游戏界的今年，SONY并没有放松在CD领域的持续研究。

近日，SONY发表了一款代号为DDCD的双倍密度CD(Double Density Compact Disc)。在容量上，DDCD大于GD-ROM，高达1.3G。SONY计划在今年9月开始和著名CD-ROM制作商Philips Electronics合作投产。

与此同时，SONY还会制造同类型的CD-R和CD-RW。这些新型的CD只能用于专用CD Drive或刻录机。不过，这种新型的CD Drive和刻录机具备向下兼容性，普通的CD也可以执行。SONY表示将会在刻录机里采取防范措施，用以保护著作权。

特报 SCOOP

JALECO经营不利自食苦果 香港网络公司收购老牌游戏厂商

本刊讯 相信玩家对于老牌游戏厂商JALECO都不陌生，由其开发的音乐游戏也小有名气。但是近年来JALECO的日子并不好过，9亿8500万的日元赤字更是令今年3月期的财务报表不堪入目！迫于形势，JALECO终于被香港网络公司盈科数码动力(PCCW)收购！

据说，JALECO将以第三者渡让增资的方式将股票卖给PCCW，这样PCCW就成了JALECO的最大股东(收购金额约为200亿日元)。被购买后，JALECO也许会更名改为PCCW Japan。

盈科数码动力(PCCW)是香港最大的网络企业，由香港首富长江实业集团的会长李嘉诚的次子李泽凯经营。该公司涉及网路、电信、广播等多项事业，近年来增长速度奇快，拥有相当的实力。未来，PCCW将运用卫星、网络、电视等大容量通信手段进一步扩展自己的业务。这次买下JALECO只是其进军日本市场的滩头堡，今后PCCW将继续实施收购IT产业的策略。

硬件 HARDWARE

最强的CG·MOVIE硬件即将登场

本刊讯（记者：SSHEPP） 7月25日，SCE于SIGGRAPH·CG展示会上宣布一条惊人的消息：SONY正在研制的拥有世界上最高水准的CG·MOVIE硬件——GS cube将于来年春天发售。

该硬件如若搭载于PS2，每秒将产生12亿多边形，绘图能力可为PS2现行CPU"EMOTION ENGIN"的10倍，这项技术的确处于世界领先地位。当然，SONY还计划将其应用于电影、通讯等诸多领域，以拓宽自己的事业。

虽然在此次展会中没有见到GS cube的画面演示，但是相信SONY不会让我们久等。

从恐龙，玩具到计算机合成人
——翘首以待计算机三维动画电影"最终幻想"

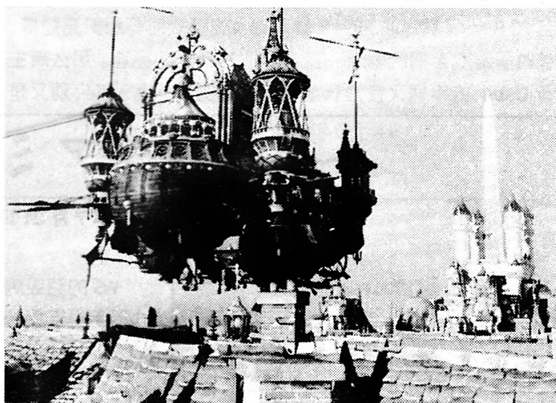
文/本刊特约驻美记者 叶展

（以下文章发表于美国"时代周刊"，影片还有一年才能问世而"时代周刊"已经撰文介绍，显示出三维动画在我们社会生活中的影响越来越大。）

希德是一个计算机合成人，一个数字化的卡通人物，一个用计算机三维图形技术制造出来的模型。当你在明夏的电影院的宽银幕上看到他时，你可不要搞错：他的的确确不是一个真人，虽然他的身体发肤举手投足都几可乱真！而且他并不是影片中唯一的由计算机制作的角色。在哥伦比亚影业公司投资7000万美元，由SQUARE开发的计算机三维动画"最终幻想"里，有许许多多这样的角色。"最终幻想"是改编于PS上最流行的RPG游戏系列，故事梗概是说在2065年外星人大举进犯地球，带来的危机和人们的奋斗。是个标准的科幻影片。它大概是第一部真正地将三维图形技术大规模地应用到人身上的影片，在此之前，好莱坞曾使用三维图形技术构造了许多特殊效果。斯皮尔伯格的电影中曾出现过栩栩如生的恐龙，PIXAR的全三维动画电影"玩具总动员"中也有各种各样的玩具出场。但迄今为止，还没有任何一部电影敢用三维动画来表现真人。

因为这实在是太难了。人体的皮肤和头发都是很难用计算机来模拟的，即使是开在影片中使用三维技术风气之先的斯皮尔伯格也曾无奈地说过，他难以设想如何构造出真正令人信服的计算机合成人。现在，200多名动画师在日本导演坂口博信（Hironobu Sakaguchi）的率领下，在火奴鲁鲁的SQUARE分部秘密而紧张地从事着这项工作。他们已经在这方面耕耘了2年，许多人曾经参与制作过许多大片中的动画特效，象"泰坦尼克"和"MATRIX"。

当我们漫步在SQUARE位于火奴鲁鲁的分部的四层办公楼里时，我们看到的是睡眠不足面带疲惫的动画师们。任何细节都不能错过，从头发的摆动，到配音和嘴型的同步。在市郊的另一处大楼里，满身挂满了"乒乓球"的演员在舞台上做着各种动作，舞台周围环布着摄像机，发出的信号被"乒乓球"所反射，根据反射的信号可决定动作的各项数据，并被存入计算机。



←宏伟的飞空艇会在『FF电影版』中登场吗？

最后的效果是惊人的。但"最终幻想"和"侏罗纪公园"不同，在"侏罗纪公园"中，动画师们力求使恐龙和真人的影像合成一体，真正做到不分彼此。但"最终幻想"中没有一个真实的镜头，动画师并不是要完全拟真，他们有自己的观点。

东方艺术讲究在具象和抽象之间搞中庸。齐白石曾说过"作画贵在似与不似之间，太似为妖媚，不似为欺世"。半个多世纪之后，SQUARE的坂口博信说道："我们制造的人物形象和早期的三维动画人物形象有很大的改进，以前的三维动画人物一看就知道不是真的。我们是有能力实现完全拟真的。但我们并不需要完全拟真，去整个模拟真人电影。我们所孜孜追求的，是介于日本动画和真人电影之间的效果。这种效果是人们以前从未领受过的。"

"最终幻想"的票房成功与否还有很大疑问。第一，有游戏改编的电影的卖座率都不是很好。第二，坂口博信是第一次做导演，勇气可嘉，经验有限。这个雄心勃勃的项目，力求综合东方与西方，游戏和电影，日本动画风格和真人电影技巧。这一大胆的尝试，无论其成功与否，都将被载入史册。



有关任天堂新主机的若干传闻

本刊讯 除了已经发售的 DC、PS2 以及近期曝光率颇高的 X－BOX，一直被任天堂小心呵护的"海豚"(暂定名)也是新一轮主机大战的重要一方。尽管关于"海豚"的详细报道少之有少，但是玩家仍然对这位出自传统老店的新宠颇感兴趣。尤其是任氏宣布将在"NINTENDO SPACE WORLD 2000"中公开"海豚"的详细规格后，各种有关的"海豚"的传闻更是不胫而走：

■任天堂新主机的真正名称是"Star Cube"(星星方块)吗？

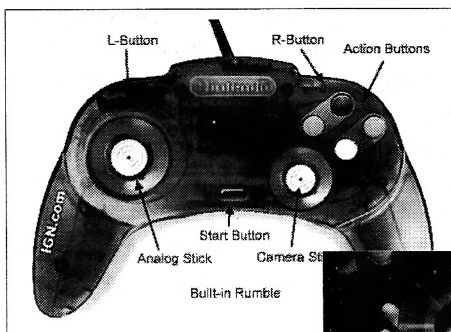
虽然业内人事一直传言任氏新主机的名称就是"海豚"，但是据某位不愿透漏姓名的任天堂高层透露，新主机的真正名字已经被任天堂确定为是"Star Cube"(星星方块)，先前被大家传叫的"海豚"只是此次新主机研制计划的代号而已。而且日前 NINTENDO 公司在专利局注册了"Star Cube"的商标，从商标的申请方向来看，似乎"Star Cube"就是新主机的真正名称。

■任天堂将采用小型 DVD－ROM 作为存储媒介？

关于软件的储存媒介，有消息说任天堂将采用特殊尺寸的小型 DVD－ROM(见右侧图片)，其大小只有一般 DVD－ROM 的 1/2，容量约为 1 至 2GB。当然，如果任天堂真的采用了这种特殊规格 DVD－ROM，其初衷一定是为了防止非法拷贝。

■这就是"Star Cube"的手柄吗？

自 FC 的十字键、SFC 的 LR 键、N64 的模拟摇杆和扩充插槽，任天堂对于游戏手柄的创新一直都是业界跟进的标准。那么新主机"Star Cube"的手柄又会为玩家带来怎样的惊喜呢？其外观又是怎样的呢？最近美国游戏资讯网"IGN64"根据各种传闻描绘出了一幅"Star Cube"的手柄预想图(见下侧图片)。图片中描绘的"Star Cube"手柄具有两组模拟摇杆、十字键也被取消、内置震动功能。(不过怎么看都象是 PS 的手柄！)



↑"十年磨一剑"的任天堂会为玩家带来怎样的惊喜呢？它能够重新回到业界老大的地位呢？让我们拭目以待吧！



←宫本茂承诺，新主机将8月25日召开的『任天堂SPACE WORLD 2000』上真相大白。

虽然 NINTENDO 并未对这些关于"Star Cube"传闻发表意见，但是相信任天堂一定会从 N64 的败落中汲取经验，令"Star Cube"更强大，更具竞争力，因此不管新主机的名字是"海豚"还是"Star Cube"，其实力都不容小视！

～"周刊ファミ通"头条新闻～



为了帮助读者进一步了解游戏业界的各种动态，本刊将在"新闻眼"中增设"ファミ通"头条新闻的简要介绍。"周刊ファミ通"是日本知名的游戏情报志，其销量也是日本游戏杂志中的NO.1。本期"新闻眼"将为读者介绍"ファミ通"7月21日号～8月11日号四期的头条新闻。

注：上图为"ファミ通"8月11日号的封面。

2000 年 7 月 21 日号：

"神奇之门"7 月 14 日发售决定！

WS 的超级周边"神奇之门"(Wonder Gate)在 7 月 14 日发售，借助该周边可以令 WS 与手机连接，进行网页浏览。"神奇之门"的售价为 10200 日元。

2000 年 7 月 28 日号：

"FF9"发售！超大作登场的壮观场面！

史克威尔年度大作"FF9"在 7 月 7 日如期发售。在 7 日清晨，商店未正常营业前，游戏专卖店门口已是人头攒动，新宿的街道上更是出现了超过 150 人的长龙！为此，各家专卖店只好提前开门。"FF9"的最终预约量达到 145 万套，首发周销量超过 200 万份，为许久没有百万大作登场的日本游戏市场带来了活力。

2000 年 8 月 4 日号：

今年上半年硬件销售情况一览

在 2000 年上半年内，7 种主机共售出了 401 万 1938 台，其中约 1/2 的分额被 PS2 包办，而彩色 GB 则牢牢地把持着第二的位置。除 PS2 和 GBC 的销售成绩令人满意外，其他硬件均陷入苦战！(详细情况请读者留意"游戏批评"第一辑)

2000 年 8 月 11 日号：

通过 CESA 游戏官方报告书，透析游戏业界现状！

7 月 7 日，CESA(日本娱乐软件协会)的"2000 年官方报告书"终于出版。CESA 的调查始于 97 年，从那时起，软硬件的总销售额就一直保持着 1 兆日圆以上的良好态势。时至今日，游戏市场的巨大规模并没有改变，但日本国内硬件市场却出现了微妙的变动，便携机的市场份额已经猛增。(详细情况请读者留意"游戏批评"第一辑)

微软帝国新野望

文/特约撰稿人 王骏生

我有一个不太熟悉电脑的朋友，有一天忽然问我："微软是不是不行了？听说它已经被砍成三段、而且WINDOWS也马上要被一个叫LINUX的系统淘汰了？那个比尔·盖茨想要出风头搞出来的什么'X-BOX'，差不多也要变成一个幻想了吧？"

我笑笑。

我只能笑笑。因为太多的人受到了太多片面宣传的影响，把微软帝国想象成了一个可怕的魔鬼，无论是否这个行业中人，似乎都把微软的倒台视为生产力又一次的解放。

这真令人难以理解。

因为实际上，WINDOWS系统对于现在的程序员来说，根本就是天堂。



←微软的狼子野心昭然若揭。

都将PS2作为假想敌的两款新主机

X-BOX和海豚这两个主机最为相象的地方是：他们都把PS2作为自己的假想敌，都宣称自己的主机性能超绝、锐不可当，而且都把自己的发售日定在了明年秋天。当然这两个主机也都同样的神秘而不可预测：X-BOX三度改换门庭，主处理器从AMD换到INTEL，显卡从GIGA PIXEL换到NVIDA，就连CPU的运算频率也没有最终确定；至于海豚除了在去年发表了一个简短宣言之后便再也无声无息。若不是松下突然宣布推出任氏联盟的话，人们大概已经忘记了这个老牌电玩企业还有新一代主机正在开发中。

这两家公司的肚子里到底埋着什么药？微软和任天堂，究竟是要上演一部新霸主定江山的神话，还是演绎一场老贵族重夺旧山河的好戏？

在对这个问题进行探究之前，我们倒是有必要先了解一下电玩硬件市场取胜的基本要素。

X-BOX的强大不容置疑

决定开发商参与相关硬件的因素主要有三个：第一，功能强大的主机，其强大的性能必须能够满足开发商越来越"荒唐"的梦想；第二，极度便利的开发系统，对于开发商来说，最好的系统，就是那些无须特别投资、无须额外开销、依靠现行人员和设备就能够完成软件开发的平台；第三，全世界广泛的普及量。最好在世界每一个家庭、每一个角落中都能够找到这个平台的身影。

那么，X-BOX和海豚，究竟谁更能满足这三个成功的起码条件呢？

任何一个对业界有一定了解的人，相信都不难作出正确的解答。

是微软，它的优势实在太大了。

今年三月，这个电脑业巨人从圣何赛传来的声音绝对明白无误：X-BOX将会是最尖端电子产品的结晶：INTEL的PIII主处理器、NVIDA第三代的显示卡，加上DVD ROM和整整8G的硬盘，还有全部内置的网络设备。单从硬件上来说，这已经是玩家所能够企求的最高配置。而对于开发商来说，他们的开发不再需要什么特别的装置，整个开发过程将有如制作电脑游戏一样简单和方便。

微软全套开发系统的提供更如同来自上帝的福音。

有人会说我过于抬高微软了。是的，当然会有人这么看，不然也就不会有LINUX的出现。但也不知道算是可喜还是可悲，WINDOWS、DIRECT X和VC仍然是99%开发商和程序员最愿意使用的开发系统。因为它确实方便、实用而且有效。

单单是为确定一个任务栏的颜色，微软就愿意向全世界数千名测试员进行广泛的心理调查。凭借这种工作态度，我们没有理由怀疑微软产品的存在价值。更何况，现今的程序员几乎没有不是从WINDOWS和VC开始他们的学生生涯的。

而LINUX也许正是因为太开放了，反而缺乏统一的标准无法为大多数程序员接受。而且它一旦发生了问题，也远远不是蓝屏和重启那么简单。

微软三月"交心会"最大的作用就是以其强大的硬件和简单实用的开发系统，吸引和安抚了一大批软件商——甚至包括最"本分"的日商。

玩家和开发商都对顽固的任天堂心有余悸

反观海豚，它究竟有点什么，开发商现在一无所知，也许任天堂自己也不知道。

当世嘉成为微软事实上的盟友之后，索尼寻求LINUX的帮助，而任天堂只有期盼MACINTOSH能给自己带来奇迹了。但是我们除了知道海豚的真实名称可能在"cube"这个单词上同苹果的最新机种有点相似之外，对任天堂和MACINTOSH之间的合作实在没有更进一步的认识，这个未免让诸多的开发商感到自己没有受到应有的尊重。

当然，就算他们和苹果结成了亲家，前景也未必乐观。MACINTOSHI在硬件研发方面的水平绝对不低，但其顽固的特性倒是与任天堂一脉相承。苹果的硬件并不开放，软件商也少有在该平台上工作的经验——尤其是游戏开发商。这也是APPLE电脑上目前极度缺少游戏的主要原因。

而任天堂对开发商的打压也是出了名的。若不是任氏的顽固政策，那么多优秀的软件商也许并不会逃奔到世嘉或者索尼的怀抱中，开发商对此仍然心有余悸。如果在今年8月底的"NINTENDO SPACE WORLD"展览会上，任天堂还拿不出多少东西的话，四面楚歌的景象已经是可以预料的了。

与其他企业相比，任天堂最明显的缺点表现在其家族性的管理方法和呆板笨拙的反应方式。

已经七旬高龄的山内溥至今牢牢守卫着总裁的地位不放，整个公司的营运始终掌握在他的手掌之下，N64最令人垢病的卡带格式就是他的杰作。就算传说中的继任人宫本茂两年后真的能够即位，也改变不了山内家族对任天堂控制的本质——身为山内女婿的宫本当然也是山内家族的一员。

口袋妖怪不是米老鼠

任天堂的家用主机实际上从超级任天堂开始就已经走向了下坡。任氏这几年的安逸生活，主要都来自于GAME BOY和皮卡秋的热销。而这两者其实都是以概念而并非技术取胜的商品。在必须依靠科技力量取胜的家用游戏平台方面任天堂节节败退，这是早就亮起的危险信号。

但山内的感觉却总是莫名其妙地非常良好，这不由得不让人担心他的未来。

全世界超过1亿台销量的GAME BOY自然是任天堂的一大财富，但若是以为依靠这财富就有助于家用主机的发展未免就有些幼稚。现在看来，玩家对掌机与家用主机的联动并没有太大的兴趣，因为那太麻烦，而且两者之间有着本质的区别。所谓"依靠联动来推广主机"只能是一相情愿的做法，更何况这牵涉到开发上的困难。至于皮卡秋方面，这种卡通能够在孩子中再热几年也还是问题。

口袋妖怪毕竟不是米老鼠。

其实任天堂最好的方法就是继续发展它的掌机事业，做稳它"掌机业微软"的宝座。硬要跻身于竞争如此激烈的家用主机市场，对这个曾经的巨人来说是相当不明智的。

因为这个世界已经不属于它了。游戏机已经不再是"小孩玩具"的代名词，它已正在成为一种家庭必备的电器商品。任氏永远的"以孩子为核心"的方针已经到了绝路。

微软用钱就能砸出普及量

说到硬件的普及量，微软可能没有任天堂那么辉煌的历史。但是在这个世界上任何可能的辉煌都是靠钱砸出来的，而就目前的魄力和实力来说，还没有哪个谁砸得过比尔·盖茨。SCEI号称花费了2亿美元开发PS2，然而微软为了X-BOX花了44亿；世嘉用2亿美元在美国推广DC，结果搞出一个3天1亿美元的销售纪录，然而现在微软打算拿5亿。

在业界有句俗话就是"只要微软愿意花钱和精力去做，就没有不会成功的"。其配置比得上一台高级个人电脑的X-BOX，微软却打算用比PS2还低的价格来卖，这种倾销没有理由不成功。普及量，对微软来说并不是问题。

开发商对X-BOX的支持也显而易见。大多数开发商——尤其是被高配置个人电脑宠坏了的欧美开发商，已经把重点转移到了X-BOX上。更何况，微软还准备用非常低廉的开发版权金来引诱软件商，这一招不但打中了任天堂的软肋，同时也是对索尼、世嘉等主力硬件商的正式挑战。

微软的魔盒抓住了未来游戏平台的命脉，只要操作得当，这台主机的前景无可限量。在美国，PS2的登场首先要遭到DC的顽强打压。如果PS2不能在短期内推出远远超过DC的软件并进入网络游戏市场的话，它甚至无法获得与X-BOX对决的资格。就算PS2最终战胜DC占领美国市场，在一旁窥睨已久的微软也会在最有利的时候给予已精疲力尽的索尼致命一击。

鹬蚌相争，渔翁得利。看来比尔·盖茨深谙中国战略之道。

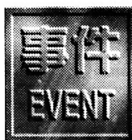
软件是决定胜负的最终砝码

现在看来，四大主机中天生便具有骄子风采的，唯有X-BOX。现在它只要解决一个问题:软件。

目前，美国市场的大户EA已经表明了合作态度，日本的两大软件商KONAMI和NAMCO也决定加盟微软，世嘉同意提供软件支持，表面上保持冷静的SQUARE在内底下也在向微软频送秋波，这里还没有算上众多热衷于在windows环境下开发游戏的中小厂商。看来，软件数量对于微软已经不是什么问题了。但是关键还在于游戏本身的质量。X-BOX想要一鸣惊人，就必须在发售时便展示出其卓越的机能和强劲的实力，同时也必须控制一些专有的独创软件，就象索尼克之于世嘉、马里奥之于任天堂一样，微软必须有自己的游戏形象代言人，把自己的意念加入到玩家的心目中去。

索尼的一大失误就是过于依赖第三方软件商的帮助，自身的开发能力相对薄弱。一旦盟友变成敌友，索尼很快就会尝到苦果。

微软的最大优势就是，它有足够的时间和精力来研究电玩市场竞争中出现的各种案例。任天堂的衰落、索尼的崛起和世嘉的顽强，对初入门的X-BOX来说是不可多得的教材。加上比尔·盖茨世界首富的雄厚实力，它的野望已渐渐成为现实。



DC盗版大行其道 SEGA恼羞成怒，一纠到底！

本刊讯 6月初，一个名为"Utopia"的小组在互联网上放置了无须对主机内部进行改造就可以运行盗版DC软件的系统程序，不仅如此，该小组还每天都上传数款盗版DC软件，以供浏览者下载。一时间大量的盗版软件以各种方式涌入市场。至此，SEGA一直对外宣称的"万无一失"的防盗措施终于土崩瓦解了。鉴于这种情况，SEGA一面提醒玩家使用盗版软件可能导致主机故障，倡导消费者以正当的方式购买软件，一面展开了大规模的打击盗版活动。

美国SEGA总裁Peter Moore气愤的表示，SEGA绝不允许盗版商以这样卑劣的手段侵害SEGA和消费者的利益。现在SEGA所采取的行动只不过是热身而已，经后还会有更大规模的反盗版活动，并且将一直持续下去，直至DC盗版在全世界消失！

目前，SEGA已经检举了60余家提供盗版DC软件下载的网站和125家涉嫌销售盗版软件的店家，并强制这些非法网站立即关闭。（令人大跌眼镜的是，有许多非法网站竟然都挂在YAHOO、LYCOS、EXCITE等知名的搜索引擎下面）另外更有消息称，SEGA已经查到了这个盗版集团位于德国的老巢，目前正在与德国警方协作，对该小组的两名首脑进行通缉。

数年来，盗版问题一直是游戏厂商心中的大石，以至于开发人员在主机的研制阶段就要绞尽脑汁的考虑各种防盗版措施，但是盗版现象却依旧屡禁不止，而高速便捷的互联网更是令非法COPY日趋恶化。据业内人事反映，截止至1998年，盗版已经使游戏业蒙受了近32亿美元巨额损失！看来如何解决盗版问题已是迫在眉睫。（在"游戏批评"第一辑中有关于盗版问题的专题分析，请读者留意）



《恐龙危机》PC中文版火爆上市



继去年《生化危机2》PC简体中文版的成功发售后，Capcom和育碧软件再次强强联手于今年9月间在全国范围内发售PS游戏《恐龙危机》的PC简体中文版。在等待了一年后，玩家终于可以在电脑上玩到这款经典冒险动作游戏。同时为了配合该款游戏的上市，育碧软件届时将举行一系列大型的助销活动。

1999年的《生化危机2》PC中文版在中国游戏软件市场上掀起了一阵热卖狂潮，至今总销售量已经突破30万套大关。在国内"危机热"的推动下，育碧软件于年初决定了将代理Capcom公司另两款危机大作。它们分别是《恐龙危机》和《生化危机3》的PC中文版。《恐龙危机》的移植工作于年初就已经完成，并且上市了日文版，按原先的计划，育碧软件也应在年初左右代理其PC英文版，但是从玩家需求出发以及和Capcom的协商，育碧软件最终决定直接推出其简体中文版。整个汉化工作历时4个月，最终测试版于8月初完成，经过紧张的测试程序后，将于9月上旬推出正式版。该次，游戏将分两个豪华版和普通标准版销售。豪华版除了在外包装上将和普通版有所区别外，还将赠送大量精美超值礼品。其中包括：主题T恤、时尚手表、纪念笔、铭牌和全彩完全攻略本。

作为1999年E3最佳动作冒险游戏大奖得主，《恐龙危机》以其独特的魅力征服了无数玩家。游戏讲述了Kirk教授在热带的一个小岛上研究恐龙，但不知什么原因岛上的研究人员大都被凶猛的食肉恐龙杀害，整个岛也被恐龙占据。于是政府派出了一个漂亮的女间谍Regina去调查事情真相，逮捕Kirk教授并安全的离开这个恐怖的小岛。当她登上小岛后，等着她的是无处不在的残忍的生物——恐龙，她必须随时应付各种各样的危险事件。

PC版《恐龙危机》除保留了原作中的所有特点外，还特别针对PC做了大量的优化工作，使游戏的质量又得到了提升。在操作方面，游戏完全秉承了《生化危机》系列的模式，除了支持键盘外还支持大量主流手柄。同时在图象和剧情表现方面，游戏采用了大量的电影制作手法，使得玩家在玩游戏的过程中，就象是在看一部电影一般。应该说《恐龙危机》是一个互动娱乐和电影艺术完美结合的产物。在PS版中玩家必须完成一定的条件才能使用隐藏的服装，而在PC版中却可以直接使用所有的四套衣服。同时还能直接使用wipe out功能，而且相比PS版的wipe out，PC版还增加了wipe out internet功能。玩家可以将自己的成绩上传至指定网站进行网络排名。

作为该款游戏在国内的代理商，育碧软件为了将这款精品献给国内玩家，在其不懈地与Capcom的合作下，终于在2000年9月直接推出该款游戏的简体中文版。为了配合游戏发售，售届时还会在上海，北京两地举行首发式，同时在新浪网上展开全面的网上定购活动。而且育碧软件还将和国内著名媒体合作展开"《恐龙危机》女主角扮演大赛"，"《恐龙危机》征文活动"等活动，所有活动均设有豪华奖品，详细情况玩家到时可往www.ubisoft.com.cn查询。

一句话新闻

● 日前，SQUARE宣布该公司已经和KONAMI达成了协议，一度因版权问题困扰而延期的PS2游戏"剧空间职业棒球"将于今年的9月7日发售。

● CHUNSOFT表示，该社的招牌恐怖游戏"弟切草"将向着更加电影化的方向发展，同时"弟切草"的电影版也将于2001公映。

● 由于SEGA将逐步向网络公司转形，所以该公司决定不准备参加本届的秋季电玩展。这样，继SQUARE和SNK后，SEGA成了第3家拒绝秋季电玩展的大牌厂商。

● 近日光荣发布了对应PS2的网络游戏——"信长的野望I-net"，这也是光荣开发的第一款网络游戏。光荣成功的为玩家提供了最多8人参与的网络环境，玩家可以任意选择一位大名，以最终统一全日本而展开游戏。

● 日前，Metroworks公布了两款PS2的软件研发工具，分别是"CodeWarrior for PlayStation 2日语版"与"CodeWarrior Analyses Tools for PlayStation 2"。据称，新版本的"CodeWarrior for PlayStation 2"强化了先前非常欠缺的"VU Debuger"功能，方便了开发人员的除错工作；而"CodeWarrior Analyses Tools for PlayStation 2"则提供了程序效能监控工具，使程序人员可以很快的掌控PS2程序代码的效能。这两套开发工具都将于8月21日推出，售价各为34万5000日元，适用Windows.95/98/NT4.0/2000环境。

● IIBM近日宣布，该公司成功地开发出了世界上最小的手表型PDA——"Smart Watch"。该PDA中央处理器采用英国ARM公司特制的CPU、操作系统采用LINUX，并内置8MB Flash Ram及8MB DRAM，此外，其触摸式液晶屏幕和红外线遥控传输更是令人叹为观止。据称，这种与手表大小相当的PDA还具备无线通讯功能，利用它就可以随时接收E-Mail、电子短讯、实时新闻、以及股价、天气、交通等各种情报。

● 年初日本DVD机的售价一直保持在80000日元左右，但是在PS2发售后，日本DVD机市场也被迫展开了大幅度的降价活动。先锋、东芝、松下、夏普等多家电器厂商都推出了价格在40000日元左右的DVD机。不仅如此，在PS2的影响下，DVD软件的销量也扶摇直上！

● 据KOEI 4~6月的财务报表显示，该公司本季度的营业额为29亿6900万日元，纯利3亿3700万日元。由于目前市场正处于PS到PS2的转型期，加之开发成本上涨，因此收益能力明显降低，但是凭借"决战"与"三国志Ⅶ"等游戏的顺畅销售，公司的整体业绩仍将保持上升趋势。

● 之所以许多玩家还对PS2持观望态度，其主要原因就是现阶段PS2上的优秀游戏数量太少。不过最近有消息说，截止到2002年底将有750余款PS2游戏陆续推出！这则消息源

自英国著名游戏杂志 CVG 对于多家游戏开发商的采访。EA 表示，该公司针对 PS2 的开发投资为 5 亿 6000 万美元，计划开发 100 余套 PS2 游戏。全能型厂商 KONAMI 则表示，未来该社将有 50 款 PS2 游戏陆续推出。

● 最近，SCEI 与日本 NTT DoCoMo 宣布将进行策略联盟。届时，PS 将对应"i－Mode"无线网络服务，该项服务预计在 2001 年秋季正式展开。当然这些网络服务都将使用 JAVA 语言来规范，并以"W－CMA(广带域符号分割多元接续)"的方式令 PS 主机与移动电话接驳。

● SQUARE 表示，目前他们正在开发 WS 版的 RPG 名作"Final Fantasy Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ"。另外史氏出品的第一款 WS 软件"辛勤的陆行鸟"也将于 9 月 21 日推出。

● 也许任天堂在制作家用主机方面不一定是最好的，但是该公司制作掌机的水平绝对可以称得上是最棒的。最近，任天堂社长山内溥接受了日本经济新闻的专访，在采访过程中山内对 GBA 大放厥词。山内溥表示，真正的主机大战即将展开，而任天堂也将全力挑战 SONY 的 PS2。如果 SONY 认为 PS2 能象 PS 一样轻松取胜那就大错特错了……至于掌机市场，任天堂有着绝对的自信能够继续称霸，因为 GB 系列在全世界的销量已经达到了 1 亿台，市场占有率高达 95％以上，这是其他掌机绝对不可能做到的。而皮卡丘的超强魅力以及即将发售的新掌机 GBA 的超级硬件功能更是能够确保任天堂称霸掌机市场。任天堂相信，GBA 硬件功能的强大将超越世人对

九月重要新作预定发售情况表

PLAY STATION & PLAY STATION 2

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
ARTDINK 精选 黎明幻想曲 奥德赛	ARTDINK BEST CHOICE Lunatic Dawn Odyssey	PS	ARTDINK	RPG	2800 日元	9 月 7 日
狂热节拍 混音版 2	ビートマニア APPEND GOTTAMIX2 ~ Going Global ~	PS	KONAMI	SLG	开放价格	9 月 7 日
Value 1500 骑手道	Value 1500 骑手道	PS	SUNSOFT	不明	1500 日元	9 月 7 日
超级自由人 2	リベログランデ 2	PS	NAMCO	SPG	5800 日元	9 月 7 日
火热乐园 特别版	パカパカパッションスペシャル	PS	PROOUCE	ACT	4800 日元	9 月 7 日
Best 版 白色钻石	ベスト版 White Diamond	PS	エスコット	不明	2800 日元	9 月 7 日
恐龙危机 2	DINO CRISIS 2	PS	CAPCOM	AVG	5800 日元	9 月 13 日
我是明星 DDR	おはスタダンスダンスレボリューション	PS	KONAMI	ACT	开放价格	9 月 14 日
动脑小品系列 37	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.37THE イラストパズル＆スライドパズル	PS	D3 PubLisher	RAC	1500 日元	9 月 14 日
动脑小品系列 38 真实赛车 TOYOTA	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.38THE リアルレーシング TOYOTA	PS	D3 PubLisher	RAC	1500 日元	9 月 14 日
爆流	爆流	PS	フジミック	不明	5800 日元	9 月 14 日
假面骑士'V3	假面ライダーV3	PS	BANDAI	FTG	5800 日元	9 月 14 日
疾速冲浪 2nd	MAX SURFING 2nd	PS	ケイユスユス	SPG	5800 日元	9 月 21 日
加藤君	カートンくん	PS	不明	不明	4800 日元	9 月 21 日
幻想水浒外传！	幻想水浒外传 Vol.1 ハルモニアの剣士	PS	KONAMI	AVG	开放价格	9 月 21 日
情窦初开～爱在言语中～	ラブひな～爱は言叶の中に～	PS	NAMCO	不明	开放价格	9 月 21 日
威力钻探机 大作战	パワーショベルに乘ろう！！	PS	TAITO	SLG	5800 日元	9 月 21 日
大众心理测验 alabama	ポップでキュートな心理テスト alabama	PS	D3 PubLisher	不明	1500 日元	9 月 21 日
儿童舞台系列 魔女音符 魔法堂之舞	キッズステーションシリーズおじゃ魔女どれみ＃MAHO 堂ダダンスカーニバル！	PS	BANDAI	不明	3800 日元	9 月 21 日
儿童舞台系列 魔女音符 魔法堂之舞(特别摇杆捆绑)	キッズステーションシリーズおじゃ魔女どれみ＃MAHO 堂ダダンスカーニバル！キッズステーションコントローラセット	PS	BANDAI	不明	3500 日元	9 月 21 日
儿童舞台系列 蒸汽火车 TOMS	キッズステーションシリーズきかんしゃトーマスとなかまたち	PS	BANDAI	不明	3800 日元	9 月 21 日
儿童舞台系列 蒸汽火车 TOMS(特别摇杆捆绑)	キッズステーションシリーズきかんしゃトーマスとなかまたちキッズステーションコントローラセット	PS	BANDAI	不明	3500 日元	9 月 21 日
儿童舞台系列 去吧！面包超人！	キッズステーションシリーズそれいけ！アンパンマン	PS	BANDAI	不明	3800 日元	9 月 21 日
儿童舞台系列 去吧！面包超人(特别摇杆捆绑)	キッズステーションシリーズそれいけ！アンパンマンキッズステーションコントローラセット	PS	BANDAI	不明	3500 日元	9 月 21 日
儿童舞台系列 咸蛋超人 TV	キッズステーションシリーズぼくらとあそぼう！ウルトラマン TV	PS	BANDAI	不明	3800 日元	9 月 21 日
儿童舞台系列 咸蛋超人(特别摇杆捆绑)	キッズステーションシリーズぼくらとあそぼう！ウルトラマン TV キッズステーションコントローラセット	PS	BANDAI	不明	3500 日元	9 月 21 日
儿童舞台系列 魔法音乐 英语 1、2、3	キッズステーションシリーズマジカルミュージックえいごでワン・ツー・スリー！	PS	BANDAI	不明	3800 日元	9 月 21 日
梦之翼	梦のつばさ	PS	キッド	不明	6800 日元	9 月 28 日
麻将幼稚园 2～向大会进发～	0 からの麻雀幼稚园たまご组 2～大会へ行こう！～	PS	AFFECT	TAB	3800 日元	9 月 28 日
Super Life 1500 系列 打击者 1945	SuperLite 1500 シリーズストライカーズ 1945	PS	SUCCESS	STG	1500 日元	9 月 28 日
Super Life 1500 系列 吉本麻将 豪华版	SuperLite 1500 シリーズ吉本麻雀 DELUX	PS	SUCCESS	TAB	1500 日元	9 月 28 日
史克威尔精选 神佑擂台	スクウェアミレニアムコレクションエアガイツ	PS	SQUARE	FTG	3800 日元	9 月 28 日
史克威尔精选 圣剑传说·玛娜传奇	スクウェアミレニアムコレクション圣剑传说レジェンド・オブ・マナ	PS	SQUARE	A·RPG	3800 日元	9 月 28 日
史克威尔精选 前线任务 3	スクウェアミレニアムコレクションフロントミッションサード	PS	SQUARE	SLG	3800 日元	9 月 28 日
主流 1500 系列 赏金猎人 2	Major Wave 1500 シリーズじぱんぐ岛～运命はサイコロが决める！？～	PS	HAMSTER	S·RPG	1500 日元	9 月 28 日
主流 1500 系列 和风骰子游戏	Major Wave 1500 シリーズ BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	PS	HAMSTER	TAB	1500 日元	9 月 28 日
主流 1500 系列 立体足球 98	Major Wave 1500 シリーズフォーメーションサッカー'98	PS	HAMSTER	SPG	1500 日元	9 月 28 日
青之 6 号 Antarctica	青の 6 号 Antarctica	PS	BANDAI	SLG	6800 日元	9 月 28 日
宇宙战舰大和号 英雄之轨迹	宇宙战舰ヤマト 英雄の轨迹(暂定名)	PS	BANDAI	SLG	2800 日元	9 月 28 日
主流 1500 系列 侦探物语 1～前编～	Major Wave 1500 シリーズクロス探侦物语 1～前编～	PS	ワークジャム	不明	1800 日元	9 月 28 日
主流 1500 系列 侦探物语 1～前编～	Major Wave 1500 シリーズクロス探侦物语 1～后编～	PS	ワークジャム	不明	1800 日元	9 月 28 日
心跳纪念品 2 原创碟～暑假之舞～	ときめきメモリアル 2 Substories～Dancing Summer Vacation～	PS	KONAMI	SLG	开放价格	9 月下旬
科学小飞侠	タツノコファイト	PS	TAKARA	FTG	5800 日元	9 月下旬
SIMPLE 1500 实用 Vol.01 换乘向导～2000 年版～	SIMPLE 1500 实用シリーズ Vol.01 乘换案内～2000 年版～	PS	D3 PubLisher	不明	1500 日元	9 月
高 2→将军	高 2→将军	PS	ASC Ⅱ	不明	4800 日元	9 月
甜点钓鱼	JELLY FISH	PS	ヴィジット	SLG	4800 日元	9 月
沉默の舰队	沉默の舰队	PS	讲谈社	不明	5800 日元	9 月
DX 亿万大富翁	DX モノポリー	PS	TAKARA	TAB	5800 日元	9 月
村越正海之爆钓日本列岛 2	村越正海の爆钓日本列岛 2	PS	不明	SLG	5800 日元	9 月
party & party	party & party	PS	ホリ	不明	3980 日元	9 月
狂飙	WILD WILD RACING	PS2	イマジニア	RAC	6800 日元	9 月 14 日
救世主 G	G－SAVIOUR	PS2	不明	STG	7800 日元	9 月 14 日
狂热键盘	キーボードマニア	PS2	KONAMI	不明	开放价格	9 月 21 日
红色戒指	Ring of Red	PS2	KONAMI	不明	开放价格	9 月 21 日
神奇运动 GOGO 高尔夫	マジカルスポーツ GoGoGoLf	PS2	魔法	SPG	2800 日元	9 月下旬
巡戟战斗机	シルフィードザ・ロストプロネット	PS2	GAMEARTS	STG	6800 日元	9 月
刃牙 最强列传	グラップラー刃牙バキ最强列传	PS2	TOMY	ACT	6800 日元	9 月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 8 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

于掌机的认识。

● 近日,NAMCO 宣布将在今秋推出街机版的“山脊赛车 5”。同时,征集“深水蓝”真人模特的活动也于近期展开,被选中的女孩将以“深水蓝”的身份参加“山脊赛车”系列的宣传活动。

● SEGA 社长大川功近日表示,由于 DC 的低价销售策略,每买出一台主机,SEGA 就要承受 1 万日元的亏损。但是因为年内有众多大作推出,SEGA 的财政状况会逐步好转,预计在明年 3 月就能出现 1.3 亿日元的盈余。

● 日前,世界知名的电子商务网站亚马逊宣布将接受北美玩家预约 PS2,届时玩家可以通过亚马逊提供的网络预约服务订购 PS2 主机及对应游戏。除此以外,EB、Babbages、EBWorld、Gamestop、Etoys 等多家北美游戏经销商也展开了 PS2 的预约服务。

● 为了强化软件开发实力,SCE、SEGA、BANDAI 和 SAMMY 共同出资,建立了一家新会社 DINPUS。DINPUS 的主要业务是软件开发,对应机种为 DC 和 PS2。

● 有未经证实的消息称,为了令游戏内容更加丰富,任天堂决定采用超大容量的卡带作为 Game Boy Advance 的对应媒体。据说这种卡带的最大容量可达 256Mb,与 N64 软件“塞尔达传说”的容量相当!

● KONAMI 宣布,一款新型的跳舞毯将于近日发售。与先前的舞毯不同,新型踏毯上的箭头符号是凸起的,除了看起来更具立体感外,也更利于出学者找准键位。此外,新型踏毯的厚度明显增加,可自动吸收 3/ 4 的震动,这样,住楼房的玩家就再也不用担心吵到楼下的邻居了。目前,旧版本舞毯的销量已经达到 180 万套,成绩相当不错。

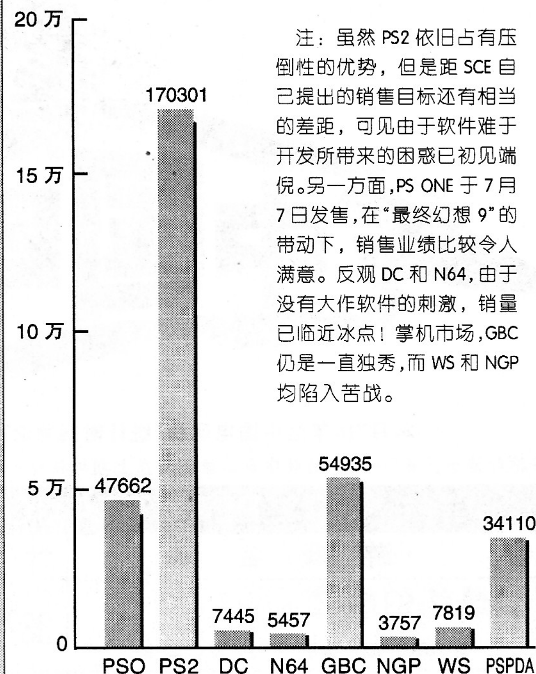
● SCE 欧洲分公司于近日宣布,欧版 PS2 将由原来预定的 10 月 26 日延期至 11 月 24 日发售。SOYN 承诺,随主机首发的游戏将远远超过日版 PS2 首发时的游戏数量,并且在今年内会有 40 余款游戏与玩家见面。欧版 PS2 在欧洲各国的价格都不相同:英国为 299 英镑、法国为 2990 法郎、德国为 869 马克。

● 虽然 DC 在日本一直处于低迷状态,但是近期 SEGA 在玩具业的表现却相当出众。据 SEGA TOYS 统计,该公司在日本、北美发售的机器宠物狗“波奇(Poo – Chi)”的销量已经突破了 400 万只,而“波奇”的姐妹产品机器猫”Meou – chi“和机器鸟“Chirpy – chi”也将会在 9 月 30 日推出,售价与波奇相同。

以上一句话新闻为 SSHEPP 协力制作,特此致谢!

日本市场游戏主机月间销量表

(统计时间 7 月 3 日 ~ 7 月 16 日)



以上月间销量统计表参考自日本“周刊ファミ通”杂志 6 月 2 日号 ~ 6 月 30 日号四期。

~ 机种名称缩写对照表 ~

- PSO:PS ONE,PS 的便携式主机;
- PS2:PLAY STATION 2,SONY 推出的 128 位电视游戏机;
- DC:DREAMCAST,SEGA 推出的 32 位电视游戏机;
- N64:NINTENDO 64,任天堂推出的 64 位电视游戏机;
- GBC:GAMEBOY COLOR,任天堂推出的 8 位彩色手掌机;
- NGP:NEOGEO POCKET COLOR,SNK 推出的 16 位彩色手掌机;
- WS:WONDER SWAN,BANDAI 推出的 16 位黑白手掌机,
- PS PDA:POCKET STATION,SONY 为 PS 推出的 PDA。

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	滑雪高手	Kanon(カノン)	DC	NEC INTERCHANEL	SPG	6800 日元	9 月 14 日
	译名无法确定	ネオゴールデンログレス	DC	SUCCESS	不明	3800 日元	9 月 14 日
	永恒的阿尔卡迪亚	エターナルアルカディア	DC	SEGA	不明	6800 日元	9 月 14 日
	译名无法确定	ニーベルングの指轮	DC	SUCCESS	不明	6800 日元	9 月 14 日
	圣灵机拉布莱特	圣灵机ライブレード	DC	MINKSOFT	SLG	5800 日元	9 月 28 日
	死或生 2	DEAD OR ALIVE2	DC	TECMO	FTG	6800 日元	9 月 28 日
	陀螺	deSPIRIA	DC	ATLUS	不明	价格未定	9 月
	CAPCOM VS.SNK 千年之战	CAPCOM VS.SNK MILLENNUM FIGHT2000	DC	CAPCOM	FTG	价格未定	9 月
	打高尔夫 高难度线路 激烈竞争篇	ゴルフしようよ APPEND COURSES サバイバル编	DC	SOFTMACKS	SPG	1980 日元	9 月
	F1 世界巡回赛 Ⅱ for Dreamcast	F1 WORLD GRAND PRIX Ⅱ for Dreamcast	DC	VIDEO SYSTEM	RAC	5800 日元	9 月
	狂热之世界职业摔交	WWF レッスルマニア 2000	N64	不明	STG	8800 日元	9 月 15 日
	不思议的迷宫 风来西林 2 ~ 鬼袭来!西林城 ~	不思议のダンジョン风来のシレン 2 ~ 鬼袭来!シレン城!~	N64	CHUNSOFT	A · RPG	6800 日元	9 月 27 日
	流行音乐 GB 动画旋律	ポップンミュージック GB アニメーションメロディ	GB	KONAMI	不明	4500 日元	9 月 7 日
	译名无法确定	とっとこハム太郎(反题)	GB	任天堂	不明	价格未定	9 月 8 日
	口袋妖怪パネポン	ポケモンでパネポン	GB	任天堂	不明	3800 日元	9 月 21 日
	我的 CAP 场	ぼくのキャンプ场	GB	NAXAT	不明	GBC 专用	9 月 22 日
	狂热节拍 GB	ビートマニア GB ガッチャミックス 2(反题)	GB	KONAMI	SLG	4500 日元	9 月 28 日
	索罗门	ソロモン	GB	TECMO	不明	GBC 专用	9 月 29 日
	牧场物语 GB3 BOY · MISS · GIRL	牧场物语 GB3 ボーイ · ミーツ · ガール	GB	PANCK IN SOFT	SLG	GBC 专用	9 月 29 日
	不明入侵者	スペースインベーダーX(エックス)	GB	TAITO	不明	3980 日元	9 月 29 日
	飞机起飞	JET で GO!	GB	アルトロン	不明	GBC 专用	9 月
	台球俱乐部	BILLIARD CLUB	GB	アルトロン	不明	GBC 专用	9 月
	金鱼物语	ご金鱼物语	GB	カルチャーブレーン	不明	3980 日元	9 月
	洛克人 X 机械使命	ロックマン X サイバーミッション	GB	CAPCOM	ACT	3980 日元	9 月
	仙界异闻录 准提大战 ~ TV 动画版	仙界异闻录 准提大战 ~ TV アニメーション“仙界传封神演义”より ~	GB	BANPRESTO	不明	价格未定	9 月
	世界起源	ビッグバンプロレス	NGP	SNK	不明	价格未定	9 月
	辛勤的陆行鸟	はたらくチョコボ	WS	SQUARE	SLG	4200 日元	9 月 21 日



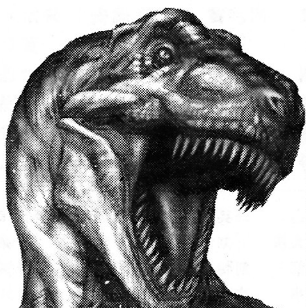
恐龙危机 2

PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:9月13日 游戏橱窗 必买度:10

DINO CRISIS 2

AVG名厂卡普空的"恐龙危机"系列续作终于在1年之后登场了!这是在人迹罕至的白垩大地之上、所展开的人类VS恐龙的壮烈故事。游戏主题从"被追击的恐怖"变成"杀敌的爽快感"!! 责编/sshepp

人类与恐龙、现代武器与尖牙利爪,生或死?



↑本作中狰狞的史前生物令人毛骨悚然。



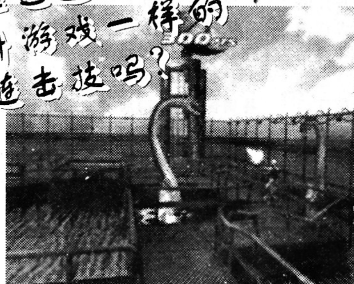
↑→身处重重危机之中只有处乱不惊、以一挡百才是生存下去的唯一办法。

为了配合主题的变更,在系统方面也作了大幅度的更新。目前虽然还不清楚详细的内容,不过,为了玩味"杀敌的爽快感",卡普空真的很为玩家着想,游戏的操作性似乎更加朝向"动作性"靠拢的样子。

游戏的主人公

主角是前页介绍过的雷吉娜与谜样的男性。不过,游戏中其实还有另一个主角,那就是恐龙们。本作有十种以上的恐龙会登场,除了栖息在陆地上的,当然也有空中与水中的恐龙。它们会使用锐利的爪或牙,有时会以武器般的身体,使玩家陷入恐怖中。

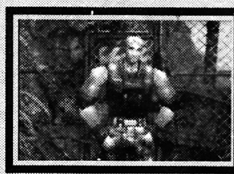
难道还有像格斗游戏一样的连击技吗?



→前作美丽的女主人公雷吉娜。



直属某大国政府情报机关,潜入作战专家、勇敢、坚毅。在1年前的特别行动中奇迹般的生还,本次再度接受秘密指示重赴那恐怖的原始世界。



←另一位主人公迪朗

直属某大国特种部队,身强体壮擅长使用重火力兵器,但行动莽撞是其缺点。本次的特别任务把两人带到了一起。

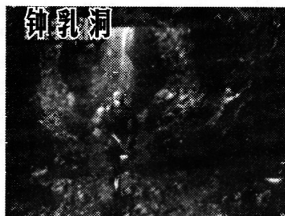
combo and pts!!!



从画面照片上,玩家可以看出在攻击恐龙时会有"COMBO"及"PTS"等字眼出现。这是不是说打倒恐龙的话会有什么好处?

众多精心制作的场景!

钟乳洞



火山溶洞

↑岩浆漫流、间歇泉高高喷起。在洞窟深处也有像这样的炙热地带……。

基地



水中



↑向上升起的白色物体像是气泡。这是水中吗?穿的是潜水服吗??



超时空要塞 PLUS

PS　厂商:翔泳社　类型:SLG　发售日:6月29日　游戏橱窗　必买度:10

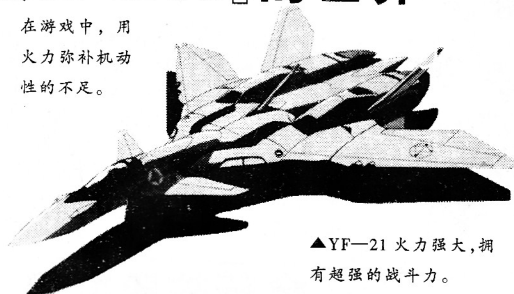
マクロスプラスゲームエディション=MACROSS PLUS GAME EDITION

在系列作品中，～超时空要塞 OVA&电影版～凭借其独特魅力受到广大玩家的好评。这次的游戏版当然也完全继承了这些人气优点。为方便大家购买现将对应名称列出。　责编/sshepp

在 PS 版重温『超时空要塞PLUS』的世界

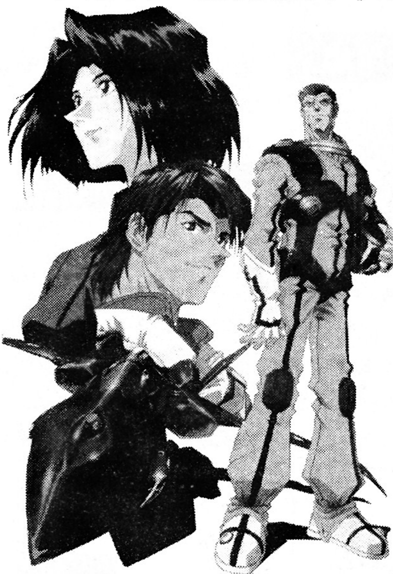
YF—19 和 YF—21 的设计思想是什么?

YF—19 和 YF—21 皆属"女神战士(バルキリー)系"的机体，被当作联合军后期主力战斗机的候补机种来开发。与故事跟原作一样是以两架机体为中心。两者分别是在重视机动性(YF—19)和重视火力(YF—21)的设计思想下诞生。因此，虽然同为可变型战斗机，但特性截然不同。活用特性设定，演练各机体适合的战略战术，这在战斗任务中是十分重要的。


在游戏中，用火力弥补机动性的不足。

▲YF—21 火力强大，拥有超强的战斗力。

故事是以 2 位男性为中心



故事的展开是以 2 架"女神战士"飞行员—尹萨姆(イサム)和科鲁特(ガルド)为中心。游戏一开始，只能选择在原作中饰演反方角色的科鲁特。但只要满足特定条件，就可用尹萨姆来进行游戏了。而且，本作中还加入了精彩的原创故事—"YF—21 小队"。

DSS 反映的"PLUS"世界


在战士形态，可进行格斗式的攻击，遭到背后攻击时，DSS 也能发挥效用。

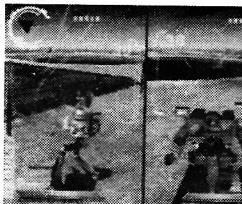

YF—19 的机动性很高，可以实现边打边跑的战术，使用 DSS,更可轻易回避导弹。

DSS 让"超时空要塞 PLUS"的最大魅力—战斗镜头在 PS 漂亮再现。在"遭到敌飞弹锁定"等危险场合使用 DSS，就能用"PLUS"独特的自动反应动作回避攻击。轻轻松松就能实现只有卓越飞行员才能做到的高难度飞行技术。

超酷对战 MODE，眩目机体层出不穷！！！


←VF－1J 不但加速旋回能力出众，命中精度亦非常高，且战术对应效果极强。

↓下面左侧为陆战用 REGULT，移动能力超群，但弱点同样突出命中精度极低。中为 PHALANX，命中精度与移动力堪称最强，但面对身后与空中敌人却显得有些力不从心。右为两栖作战高手 NEO GRAUG，只是加速旋回能力稍逊。





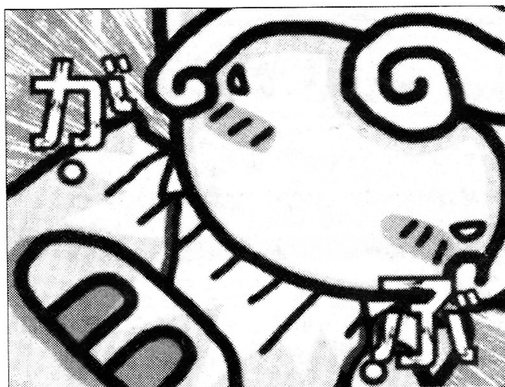
机体性能状况一览：(标识内容见页边)

机体	性能	机体	性能
VF－11	○	SPARTAN	◇
TOMAHAWK	◇	GHOST	★●◎□
YF－19	★○◆	GRAUG	☆◇
VF－5000	●	MONSTER	★◇
ND GER	◆		
VF－1S	☆●		
DEFENDER	★◆		
QUEADLUUN	◆		

隐藏战机 VF－1J 的出现方法

以 STORY 模式完成游戏，将会出现尹萨姆的剧情，通关后即可在对战模式中选用性能相当不错的 VF－1J。

☆－元老机种 ★－命中精度高 ○－上升、下降速度、旋回能力优秀 ●－视野开阔 ◎－战术对应 ◇－陆战机体 ◆－陆空战兼具 □－无人机体



小小的冒险

PS 厂商:PANDORA BOX
发售日:2000年9月 类型:AVG
游戏橱窗 必买度:8
ごちゃちる

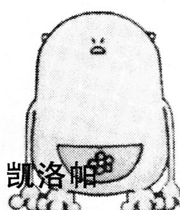
“PANDORA MAX SERIES”中玩家熟悉的“小小的冒险”要登场了，里面充满许多新作剧情和迷你游戏喔！其内容不但包括了到目前为止所没有收录到的新作剧情、迷你游戏和专门用语集，甚至还能将过去在其它系列记录的档案读取过来玩喔！

一片游戏就能玩遍“小小的冒险”全部故事！



琪鲁

和凯洛帕两个人住在一起的吸血鬼少女，想改变一下心情时就会吸血呦。



凯洛帕

琪鲁的拍档，是个懂得享受生活情趣的风流青蛙。



山猫老师

路边摊美食家山猫，村里唯一有良心的人。不知道他是个什么老师？

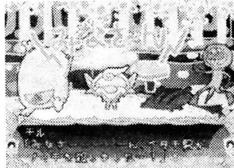


布玛小姐

在报社上班、一本正经的章鱼，被欺负就会躲到章鱼壶里面。

全新故事准保让你一口气玩个过瘾！

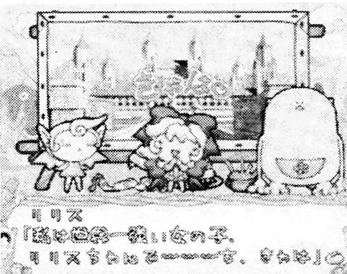
琪鲁去HAPPY



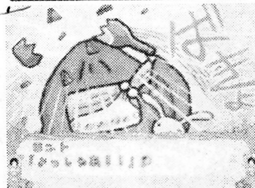
琪鲁和凯洛帕跑到DISCO跳舞？奇怪的“环境软件琪鲁＆凯洛帕之舞”究竟是什么舞蹈呢？

捣蛋鬼琪鲁去写生

琪鲁和凯洛帕来到原野写生，不知是该画风景好还是画凯洛帕好的琪鲁，最后的决定是？



琪鲁学魔法



琪鲁和凯洛帕去向敏特小妹学习魔法，她们会发现些什么敏特小妹所不为人知的秘密吗？

琪鲁买冰箱

一天，有人搬了台电冰箱来琪鲁家，不懂得电冰箱用途的琪鲁又会做出什么傻事呢？



乐趣十足的附录和迷你游戏堆积如山！

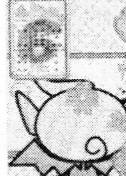
本作不但收录了5种迷你游戏，而且，只要玩家读取“PANDORA MAX SERIES”前几作的记录，就会有隐藏的……

打鬼万岁



↑这是以鬼屋当作舞台的迷你射击游戏，目的是将鬼屋里的妖怪消灭。

比大小



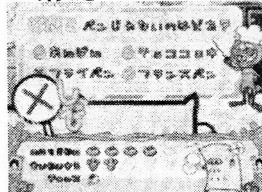
↑扑克牌的迷你游戏与拜访店家时要接受的考验——猜谜，可都要锻炼锻炼你的脑筋呦！

钓鱼



↑可以钓的不是只有鱼而已唷！用黄色照片当鱼饵还可以钓到某个登场角色……!?

猜谜



和其他系列的游戏也有互动！





游戏还收录了“PANDORA精选1龙骑士之荣耀”和“PANDORA精选3职业勇者”中，角色也有登场的原创故事，系列迷们绝对不容错过！



救世主－G

PS2　厂商:SUNRISE INTERACTIVE　发售日:9月14日　类型:STG　游戏橱窗　必买度:10

G－SAVIOUR ＝ ジーセイバー　（媒体 DVD）

哈利伍德的卖座电影“G－SAVIOUR”公映一年后，同名游戏又再次掀起了狂潮，本作还未发表就在日本引起了轰动，不仅如此，被顶尖科幻作品充斥的欧美市场对其也评价极高，由此真可见其魅力之所在。　责编/sshepp

G-SAVIOUR



白色调停者

↑游戏序盘主人公的座机 G－SAVIOUR，随同强力兵器的登场可不断进行强化。

宇宙世纪223年，冬……。国会议会军单方撕毁协议，启动“战力增强计划”，秘密组织“伊尔米那迪”为了防止世界军事力量失衡而引发战争，暗中派遣了一名精英战士前往地球。

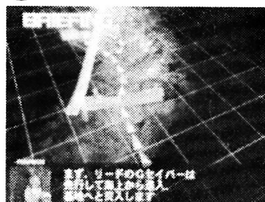
攻占敌宇宙港，机动战士高达中的量产MS以编队攻击登场！

CHAPTER 1　G始动



此役G－SAVIOUR以宇宙战用装备登场，所以必杀兵器将无法使用。

① 简报画面



游戏开始，首先要对作战计划做到了如指掌，知己知彼方能百战百胜嘛！

② 开场DEMO



主角乘座G－SAVIOUR由巨大宇宙战舰出击，场面极具魄力。

③ 战区突入



进入战区后，要注意激光武器致命的伏击，要以完成任务为前提，切记不可恋战。

④ BOSS战



两军相逢唯有勇者胜。

⑤ 胜利报告画面



完成任务，并给予作战等级评定。为了全A级，去努力作战吧！

主人公瑞德此次将会驾驶国会议会军战机登场。对于缺少陆战经验的玩家来说，此关的确有些困难。

CHAPTER 2　G之天敌

为查明位于西德尼的宇宙物质内部是否残存有敌军事力量，主人公驾机前去一探虚实。巨大的宇宙遗迹内机关重重，并有号称G之天敌的强力机体隐于其中伺机埋伏，这回G可要小心了！



具有高机动力的强敌

G之天敌 莱德



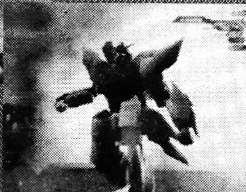
←巨大遗迹与高达世界的设定相同。

即时视点切换系统－VAS

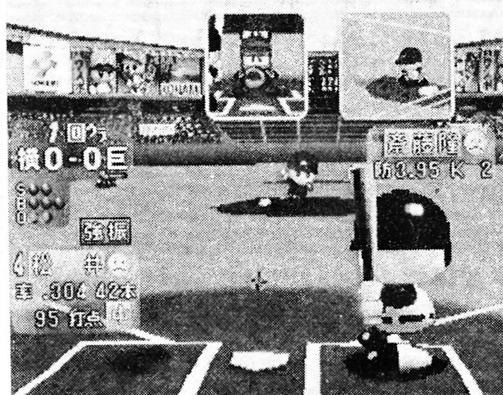
战斗中玩家不但可以定制视角，也可以使用PS2的DUAL SHOCK模拟摇杆随时随地切换视角，令自己仿佛真的置身机体之中。







↑一从足部视角可体会到机械人的雄伟，不活用背部视角便会遭到伏击。



实况职棒 2000

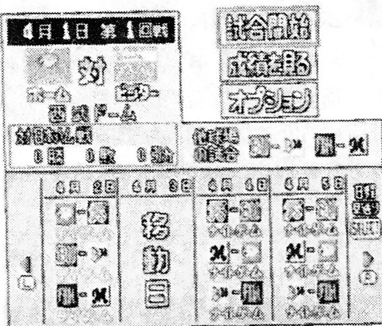
PS 厂商:KONAMI 发售日:7月19日 类型:SLG 游戏橱窗 必买度:8

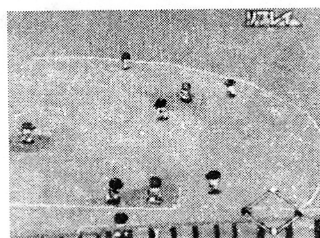
实况パワフルプロ野球＝じっきょう パワフルプロやきゅう

为 KONAMI 新作游戏特集增色不少的可就是这款"实况职棒"的最新作喽！想必玩家会很想知道成功模式和剧情锦标赛的内容吧！那么现在我们就将围绕游戏中的模式展开介绍，快快考虑到底选择何种模式展开游戏吧？ 责编/sshepp

搭载最新资料的"实况野球 2000"开幕了！

让广大球迷久等了，堪称棒球游戏最顶级、且人气最高的"实况职棒"系列最新作已经登场喽！游戏中不仅会以最快的速度公开此季的最新选手资料，而且在系列中加入了众所周知的成功模式和剧情式锦标赛，在内容上也会大幅强化，因此现在就一口气为各位介绍成功模式和剧情式锦标赛吧！各位看过介绍后可一定要试试身手喔！





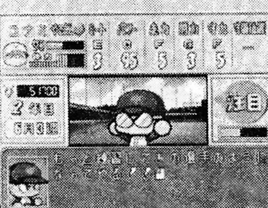
↑"擅跑垒"和"重球"的特殊能力会在特殊事件中得到。可见运气也是很重要的。



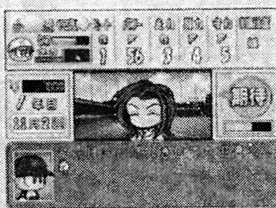
这次的成功模式是职业棒球哦！

这是根据故事发展来培育主角的成功模式。本作的职业棒球篇讲述的是预备入队主角不断向前迈进的努力过程。与预计在PS2上发售的"实况职棒"中的"成功"不同，本作备有两种模式，一个是以获得人气度而影响命运的模式，另一个是凭借实力向一军迈进的模式。此外，虽然在事件中得到特殊能力是很重要的，但只想依靠这些来提升到一军仍旧不够。玩家还是要通过勤奋地练习来提升主角的各种数值。不过在一些能力值提升的同时，某些能力也会随之下降！

矢部君也会登场









进化后的剧情式锦标赛模式

所谓的剧情锦标赛模式，就是从12个球队中选出自己喜欢的球队，然后一面培训队员让选手们成长，一面在锦标战中作战夺魁。在此作中，N64版"实况职棒"所废弃的"阵营期间"系统将复活。另外练习中出现的提示也将加以改良。举例来说，当全部的投手在赛跑中时，屏幕上会出现松板的特定指令。

→首先选择队伍设定游戏，将喜欢的球队导向胜利吧！



←某些比赛的结果也会在新闻中播报！



三冠王 非你莫属

实况J联盟2000

游戏橱窗　必买度:9

●J LEAGUE WE2000=Jリ-グウイニングイレブン2000

PS　厂商:KONAMI　类型:SPG　发售日:2000年6月29日

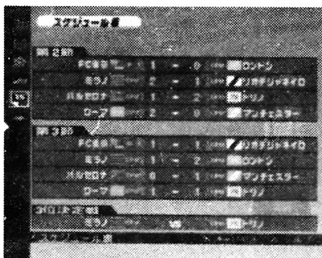
这回的"实况J联盟WE2000"可是相当不错的呦!



KONAMI的足球游戏向来是以"实况系列"与"J联盟"两条主线泾渭分明的发展,可是相比之下"J"的人气度却远不及"WE",不过从这次的"实况J联盟2000"中我们确实看到了新作的优秀之处,快来一起看看吧!



↑怎么样吓一跳吧?还有MASTERS TEAM,曼联、巴塞、皇马,这会又可以大饱踢福了!不过要得到它可是要付出努力的呦!



→达成J联赛冠军,隐藏MASTERS CUP就会出现。在这里带领自己亲手培养的队伍去与世界劲旅们征战吧!



在标题画面输入右右左左上下上下×○听到拍掌声会有4支隐藏联盟球队出现。

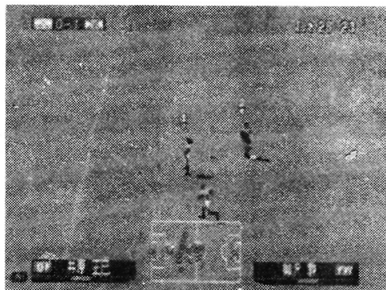
↑使用联赛冠军队取得MASTERS CUP金杯,SPECIAL CLUB就是囊中之物喽。"心移己旧"的齐达内、戴维丝、贝可汉姆这些球星们又有什麽变化呢?



↑当然有隐藏球场,不过可就没有主场优势喽。



←→"2过1"在本作中显得比直塞球更为实用,同时球员自身的意识与反应也更趋于真实。



洛克人X5

游戏橱窗　必买度:9

●ROCKMAN X5 =ロックマン エックス5

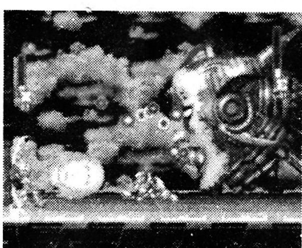
PS　厂商:CAPCOM　类型:AVG　发售日:2000年预定

CAPCOM招牌角色洛克人最新作强势登场!

此次,"洛克人X"与"洛克人0"同时作为开场主人公登场,且各自的特殊能力都大为加强,攻击面积加大、新增的能量攻击与绳索系统更为本作增色不少。

西历21XX年,月之都市被不名身份者占领,地球情形岌岌可危,地球卫士洛克人再度出击……





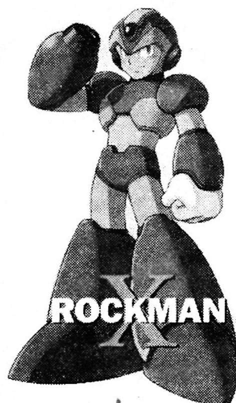


←由于有时间限制,所以BOSS战一定要利用策略速战速决。

←利用背部喷射装置闪躲机关。



←↑动作性在本作中得到了完美体现,充分利用自身装备做到知己知彼自然能够百战百胜。





永恒传说

GB　厂商:NAMCO　类型:AVG　发售日:2000年11月　游戏橱窗　必买度:10

テイルズ　オブ　ファンタジア

只要换上不同服装、就可以成为该职业专业人士!这回的"永恒传说"必定会更使人欲罢不能!!

成为各式各样的角色来向新的冒险挑战!

可以让玩家在充满了幻想风味的世界中进行冒险,广受欢迎的RPG游戏"永恒传说"又在GB主机上公布了一个系列最新作!故事背景是设定在一代主角克雷斯他们活跃的时代约一百年后,主角是一对一男一女的双胞胎,玩家会成为他们俩的养父母,负责将他们养育成"穿什么像什么"的高手。本游戏除了容易让人沉迷"穿什么像什么"的系统之外,还有许多这系列固有的有趣要素在里面!绝不容错过喔!!



↓→在耀眼的光芒之中,居然有两个婴儿在里面!

双胞胎的大冒险开始了!

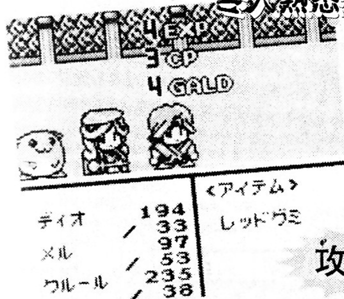
某天,静谧美丽的夜空中掉下了一颗流星。在星光中发现了一男一女的双胞胎婴儿。男孩子有精神的大哭着,女孩子则睡得十分香甜。而13年后,在这个和平没有争端的世界中,开始了小小的冒险。



→迪欧与美儿渐渐的长大了,他们俩会经历什么样的冒险呢?



令人熟悉的系统也依旧建在!



攻击!

充满期待,令人心动不已的大冒险,就要开始啦!

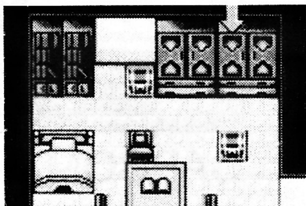


ここは、オリーブ村。

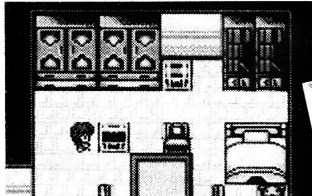
←选择显示在地图上的目的地,就可造访新的城镇。不知在这之后会有着怎样的冒险在等着玩家们呢?

什么叫"穿什么像什么"?

游戏主角的双胞胎兄妹迪欧与美儿,拥有一项名为"穿什么像什么"的特殊技能喔!这是指在换穿上各行各业的不同服装之后、就自然而然地能够成为该职业的高手的能力,而且还有可能进一步发挥出该职业所具备之独特的特殊能力。想办法把游戏中登场的一百种以上的服装弄到手、并适时地穿上不同职业的服装,这可是让冒险成功的不二法门喔!



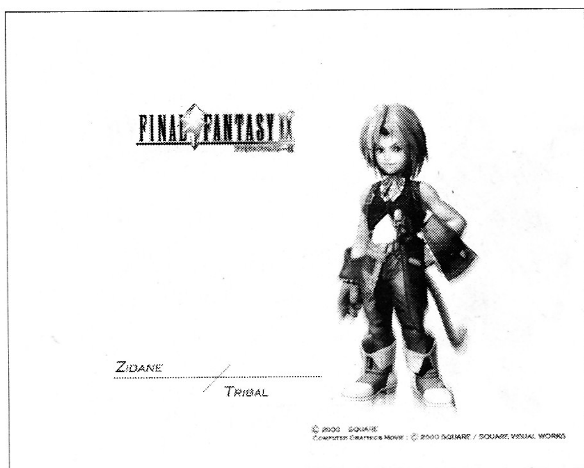
↑到底在游戏中一共可以找到多少套服装呢?



↑玩家们所需要的扮装衣服可经由宝箱发现,也可以在店中买弄到手喔!



←换上不同服装的话,当然游戏画面的图像也会随之改变。



最终幻想 9

『最终幻想 9』发售至今已有一个多月了吧，相信许多玩友也同我一样为这幻想与现实交织的世界而感动，但不知你是否意识到了它深刻的内涵呢？——一个人在成长的过程中如何战胜自我超越自我。一部成功的游戏作品带给我们的启示丝毫不逊色于一本书、一部电影，我们在游戏的同时也应该站在另一个角度去审视它去品尝它，挖掘它的本质。奉上这简明直接的流程功略以备参考，希望更多的朋友在阅读过后能够早日破关，体会并发掘它那深刻的内涵。 文:SOUL EDGE/责编:SSHEPP

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:7月7日	媒体:4CD

FF 9 流程攻略

1. 将桌上的灯点亮，见到盗贼团的同伴。

2.BOSS 战:巴克

可偷窃的物品:**リスト**、**メイジマッシヤー**

3. 作战会议，选第二项:诱拐王女

4. 比比的情节，在四处调查

5. 在广场上得到特殊的戏剧票，交给票房，但被没收。

6. 左侧遇见里通之杰克

7. 继续往里走，鼠小弟带领比比爬楼梯溜进皇宫

8. 烟囱掉下莫古，可以记录

9. 演剧开始，杰丹在布兰库指引下按键表演剑击。满意度达 85 以上可得奖金。

10. 化装上楼，遇见脱逃的王女。

11. 斯丹那寻找王女，直到平台上发现他们在对面。

12.BOSS 战:斯丹那，被跳蚤吓跑。

13. 追上舞台，假冒演剧，比比和公主同时穿帮。

14.BOSS 战:斯丹那

15. 带公主逃脱，女王发动大炮。

16.BOSS 战:斯丹那。被身后火球怪炸倒。

17. 魔之森寻找公主。

18.BOSS 战:植物怪，不得攻击公主

19.BOSS 战:植物怪，比比 HP 为即告负

20. 解毒事件，探望比比。

21.BOSS 战:巴克。可偷窃物品:回复剂，**アイアンソード**。

22. 前去“魔之森”。

23.BOSS 战:食人花。布兰库乱入。

24. 魔森暴走事件，布兰库被石化。

25. 冰之洞窟，利用比比魔法救出莫古。

26.BOSS 战:黑色华尔滋 1 号

可偷窃的物品:**ミスリルダガー**

27. 边境之村达利(**ダリ**)，ATE。

28. 从井盖到地下工厂，在木箱找到比比

29.BOSS 战:黑色华尔滋 2 号

可偷窃的物品:**とんガリの帽**、**レザーブレイド**

30. 驾驶飞空艇

31.BOSS 战:黑色华尔滋 3 号

可偷窃的物品:**エスカッション**、**とんガリの**、**リネンキュラッサ**。

32. 到达**リンドブレム**城，坐电梯到顶层，见到西德大公。随后在酒店遇到久违的弗蕾娅。

33. 在**リンドブルム**城宿屋遇见斯丹那，听见达加唱歌，将宿屋下方兵士服装骗走。上平台事件。

34. 狩猎祭。12 分钟内要逛遍剧场街和工厂区。工厂区右边岔路可打一 BOSS 级怪物，获弗蕾娅助阵，只要打败怪物必定获得狩猎祭优胜。

35. **ブルメシア**士兵求救，达加用催眠药将大家迷倒，先行出发。

36. **ギザマルーヴ**の洞窟。之前可去“**チョクボの森**”以及“**ク族の沼**”收集相关情报。在门前用铃打开通道，并且用“**クボの实**”救助被困在大钟内的莫古。

37.BOSS 战:蝙蝠怪。可窃取的物品:**エリクサー**、冰**のつえ**、三角帽子

38. 斯丹那到南**ゲート**，从士兵处得到通行证，并可在附近找到达加用的武器。

39. 故事主线。到**ブルメシア**，到 2 楼先慢走取宝箱，后用快跑踩落木板，下楼由左侧通过。大殿左右有两个屋子，可得到弗蕾娅专用武器，在右侧购买，记录。

40. 大殿 BOSS 战:贝阿托利克斯。可窃取的物品:**ミスリルソード**、**チュインブレイド**、**バルピュター**(DISCI OVER)



41. 在山顶换车，遇到盗贼团成员，答应相助寻找“白金之针”用以救布兰库。

42. BOSS 战：黑色华尔滋 3 号。可窃取的物品：**とんガリの**帽子、雷**のつえ**、炎**のつえ**。

43. 到达**アレイサンドリア**站，走右边岔路，通过关卡。ATE。

44. **トレノ**。武器店选第二项可挑战下面怪兽，但现在实力无法取胜。在东边**クワン**洞可找到“星宫**のイチエ** TME”，集齐 4 个可回**ナレノ**换得**ブラッドンード**，换上即有希望击败怪兽，可得到超强卡：**ドンベリのガード**。

45. 在酒馆找到盗贼团成员，选择“准备 OK”起程。

46. 坐船到合成屋，托托老师让众人去西侧高塔并交给“白金の针”。

47. 高塔地下通道。左侧推开机关，往右侧上方打开机关，见到巨虫后到下方打开机关，坐上虫车。

48. BOSS 战：巨蟒。可窃取的物品：**ボーンリスト**、**ミスリルフオーク**。

49. **アレクサンドクア**。陷入机关，被抓回。

50. 经**ブルメシア**西侧沙漠到**クレイラ**。右侧打开机关，斜坡上方的房间选第 2 项使流沙流动。顺藤条爬上树洞，自中央打开机关，走左侧连打跳过旋涡。到达村落，ATE。发生小孩被袭击事件。

51. BOSS 战：石怪。可窃取的物品：迷惑**チン**、**ミスリルベスト**、**ゴールドヘルム**。

PoinT：用催眠及降速魔法。它有全员攻击，HP 降至 10 以下，很容易全灭。

52. 破岚仪式，发生突变。

53. 达加质问母亲。选第 2 项不相信，被抽取召唤兽。

54. 弗蕾娅去寓所，从大祭祀手中得到**エメラルド**，出村后选择第一项，回村黑魔道士来袭。迎战女将军之前与众人对话，可得到道具，左侧墙后有隐藏道具。

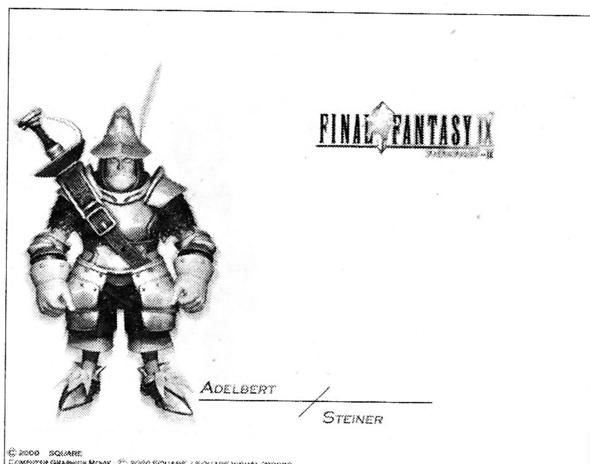
55. BOSS 战：贝阿托利克斯。可窃取的物品：雷神**のこと**、**フエニックスの尾**、**アイスブランド**。

56. 以传送术到女王飞空艇上，女王召唤奥丁。

57. 利用左右键调整铁笼平衡，直至在墙壁上撞破。斯丹那脱出，与杰丹合流，限时 30 分营救达加，3 楼发现密道，下层找到达加，回到 3 楼。

58. BOSS 战：贝阿托利克斯。可窃取的物品：**フユニックスの**尾，**アイスブランド**。





59. 贝阿托利克斯断后，自底层受布兰库二人帮助脱出，登上虫车。

60. BOSS 战：巨蟒。可窃取的物品：**フエニックスの**屋、**オークスタッフ**、**アダマンベスト**

61. 遇拉姆。找齐 5 块碎片按“发端，谢利，沉默，人间，英雄”排列碎片，得到召唤雷兽的道具**ベリドット**。

62. **リンドブルム**城，“红玫瑰团”进攻，女王召唤巨口。废墟中有珍贵道具。文臣奥贝尔坦将众人带至变成虫的西德大公面前。要去采掘场。出发准备 ATE，合成屋可合成强力道具。水池边找男人选择准备 OK。

63. 北面“**ク**族**の**沼”。与族长对话后抓青蛙一只，交给奇那后他加入，从右方草丝进入采掘场。

64. BOSS 战：拉妮。可窃取的物品：**エーテル**、**さんごの**剑、**グラ　イクス**。

65. 到尽头切换 1 点回去，通过切换点 2，再切换回切换点 1，切换切换点 4 后通过。

66. 经过沙地，到**コンデヤ・バタ**、ATE，发现黑魔道士。

67. 东南森林。除一次在右边出现外，一直走右边即能通过。

68. 在合成屋沿梯子爬向屋顶，偷听对话后到道具屋，与 163 号对话，趁其找东西时爬上梯子找到珍贵道具“黑带”，有 HP20％ VP 和动黑魔法。在村中还可找到“星宫**のエ** TME”。

69. 回**コンデヤ　バタ**，结婚仪式事件，对比比奇那二人选择第 2 项，一同获得去圣地资格。

70. 去圣地途中遇艾柯，可找到 2 块不同颜色的石板，到莫古出现地区走右下岔道，安上万壁。回到记录点走左边岔道。

71. BOSS 战：巨人怪。可窃取的物品：**フユニックスの**屋、**ミスリルフオデタ**、妖精**のファイフ**

POINT：用漂浮魔法躲过敌人地属性强力魔法。

72. 在附近调查得到第 3 块石板，继续右行找到第 4 块，回石壁全部放上，可得到**ムーンストーン**，自上或右方走出。

73. **マダイン・サリ** ATE。在水池附近有“星宫**のエ** TME”。艾柯加入。

74. **コンデヤ・パタ**山道，这次走上方岔路，走出后一直西行。

75. **イーファ**之树。艾柯解开封印后得到“**ルービ**”，装备后可修得召唤兽。装备防石化特技应付一路怪物。到底层找到全回复道具和墙后隐藏防具。和艾柯对话，并调查左侧。

79.BOSS战:石怪。可窃取的物品:**ブリガンタイン**、魔术师の服、**オークスタッフ**

80. **マダイン・サリ**。艾柯被劫持,拉妮和撒拉曼达。

81.BOSS战:撒拉曼达。可窃取的物品:**エーテル**、**ポイスンナックル**

82. 撒拉曼达加入,去**イーファの**树。

83. 女王召唤巴哈姆特,受伤的库杰召唤邪眼,女王和野心一同破灭。(DISC 2 OVER)

84. **アレクサンドリア**。比比从酒店老板口中得知杰丹同伴行,往广场左侧小路去"小剧场"。

85. 信事件。女王加冕仪式。斯丹那与贝阿托利克斯发生恋情的喜剧。

86. **トレノ**。拍卖馆用高价可买下召唤奥丁的道具。参加卡片大会。连胜两场后得到冠军并"转生の指轮",可修得复生特技。西德大公通知飞空艇准备完毕。

87. **アレクサンドリア**。库杰召唤巴哈姆特进攻,艾柯和达加产生共鸣,召唤出亚历山大保卫**アレクサンドリア**,但又毁在于库杰召唤出的邪眼下。

88.BOSS战(图书馆挑战魔书):魔书。可窃取的物品:**エーテル**、**エリクサー**、银の**フォク**、**デモンズメイル**。

POINT:在翻出怪物时用除物理攻击外其他手段。

89. **リンドブルム**城。看见盗贼团布兰库,问达加在哪,去了望台ATE。为西德大公找三种药:剧场街"**シナ**"手中1种,商业区"**アリス**"手中第2种,剧场街右下方小屋第3种。大公由跳蚤变为青蛙。

90. 黑魔道士之村,陆行鸟孵化,和228号对话得知大陆东侧是库杰住所。

91. 东部大陆北面,四个沙漠旋涡,调查后进入。受库杰威胁,去**ウイユヴェール**取一件"**イルイストーン**"。

92. 南行至**ウイユヴェール**。无法使用魔法,打开白色机关,到下方房间按上左→上右→下右→下左打开机关。由右方走到影像机前,得知**テラ**种族情报。走止上方蓝门,了解**テラ**传说。回大厅右行,坐圆盘到下层。

93.BOSS战:守护怪。可窃取的物品:**エリクサー**、**かだすき**、**ホーリーランス**。

94. 在怪物回头前连打圆圈前进,选择砝码时选第四项。同伴脱出。

95. 背德之宫殿。用火点灯以此来打开道路,到左右平台时,使影子都朝左侧。战斗胜利后利用传送装置脱出。

96. 被库杰骗走魔石,坐飞艇追赶。在**エスト・ガザ**得到情报,自村庄上方一直右行。

97. **グルグ**火山。顺绳子爬到下层,出现岔路。左行击败怪鸟,再右行击败怪鸟,回井口连续三次拉动绳子到下层。抽取艾柯召唤兽失败,莫古变身击败左恩二人,得到强力召唤兽**リボン**。

98.BOSS战:双生子合体。可窃取的物品:**ワクチン**、金の发饰,魔人の胸

99. **リンドブルム**,作战会议。

100. **アレクサンドリア**。墓园找到达加,她将长发剪去。

101. **イプセンの**古城。在地图左上被群山围绕。之前可去西南大陆的**ダゲレオ**,可买到及合成强力道具,并得到"星宫の**エ**IME"。在城口选第一项让撒拉曼达孤身进入。从记录点右上方隐藏陷阱掉下可得到吊灯上宝箱。到封印点取走镜子。

102.BOSS战:守护怪。可窃取的物品:**エリクサー**、**ミスリルイロ**、**オリハルユン**。

103. **イプセン**古城之南"水之祠"。

104. 地图左上**エスト　ガザ**附近"火之祠"。

105. 地图下方偏左**ウイユヴュール**东南"风之祠"。

106. 地图右上**デサト・ユンブレス**西南"地之祠"。即时按键躲过陷阱。

107.BOSS战:守护怪。可窃取的物品:**ラベユンシャス**、**アベンジャー**。

108. 地图西北冰山附近。"辉人く岛"。明白**テラ**真相。

109. 时**を**刻**む**城。有一机关需在30秒内通过,别在灯亮时碰到。升降机机关,只要调整指针和升降机一致即可。在平台上方右方找到宝箱并记录后自左侧到**ガーランドの**间。

110.BOSS战:白龙。可窃取的物品:**カイザーナクル**、**ドラゴンメイル**、**ユリクサー**

111.BOSS战:加兰多。可窃取的物品:黑い装束,忍びの衣,**バトルブーツ**

112.BOSS战:库杰。可窃取的物品:光**のローブ・キヤラビニエール**、**エテール**。

113. 库杰变身,**テラ**崩溃。(DISC 3 OVER)

114. 黑魔道士之村。最后的休息。可去到处找找,调整最后装备。在"陆行鸟**の森**"与莫古对话,之后在村外陆行鸟的脚印处使用野菜,骑陆行鸟进森林与莫古对话后便可进入以前无法进入的地区找到珍贵道具。

115. **イ・ファの**树,半路各大BOSS战。

116. 记忆的场所,平台之上有主人公专用超强武器。

117.BOSS战:**マリリス**。可窃取的物品:**マサムネ**、**アルテユソード**、源氏の铠。

118.BOSS战:**ティアマット**S。可窃取的物品:**クランドヘルム**、**フユザーブーツ**、**ブラットソード**。

119.BOSS战:**カオス**。可窃取的物品:饱食**のローブ**、**ウイザードロット**、源氏の兜。

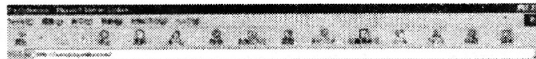
120.BOSS战:**リッチ**。可窃取的物品:黑**のローブ**、**セイレーン**、源氏**のこと**。

121.BOSS战:库杰

122. 最终BOSS战:永远之暗。

POINT:万需注意敌人属性魔法,一旦被变为僵尸属性,就无法再回复HP或复活。

123. 漫长的ENDING。





http:// www.playonline.com 为我们与世界上同样痴迷于最终幻想的朋友们搭起了一架沟通的桥梁。



超级机器人大战α

~特殊机体彻底剖析~

普露茨的"说得"：

在"プルとアクシズと"一话中用捷多"说得"普露，然后在第一次遇到普露茨时再用普露和捷多依次"说得"普露茨，这样普露茨就会撤退。而后在"ジオンの幻像"中用捷多去"说得"右边的普露茨，最后再将她搭乘的サイコガンダム MK Ⅱ击坠，这样过版后即可得到普露茨。

PS	厂商:BANDAI	类型:SLG
	发售日:2000.5.25	

狙击系高达

狙击系：特点是强化兵器一般无气力限制或限制很小且射程较远。主要有 Z 高达、FULL ARMOR 百式改、GP03D、WING GUNDAM（及 WING ZERO）、和 F－91。

SRW 中的 ZETA 远比原作动画中强大，这次 HIGH MEGA LAUNCHER 虽有 105 的气力限制，但只要让卡缪（**カミーユ**）尽快杀满 50 个人就可达成，有准备的话在拿到 Z 高达之前就可完成这一任务。本作中的卡缪是所有角色里射击能力最强的，69 级时即可达到 255。同时卡缪还有狙击的"精神"，如果再给 Z 加一块高性能雷达的话就可使其成为名副其实的狙击手。

FA 百式改是百式的最终形态。最强的 MEGA 粒子炮与 Z 基本同级，EN 只需 20，无气力限制。近身攻击的炸裂 VOLT 比一般的光剑强出很多，不仅如此，其自身还具有 BEAM RIFLE 的移动攻击，射程为 5。另外让夏亚驾驶此机体可以发挥出其最大威力。但最强炮的射程较近，还是加块雷达吧。

WING GUNDAM 与 WING ZERO 的能力令人咋舌。WING GUNDAM 可变身且机动性好。而 WING ZERO 虽不可变形，但其移动力与机动性却超过了 WING GUNDAM。最强的 TWIN BUSTER BEAM RIFLE 有 9 的射程，消耗 EN 30，无需气力。同时，驾驶员（一般为希罗）气力在 140 以上时会发动 ZERO SYSTEM 使能力全面上升，是不可多得的优秀机体。

GP03D 也无需多言，这种在原作中称得上"化け物"的机体绝不会让你失望。科（**コウ**）虽没有"集中"却有"必中"，这在高达强力机师中好像别无他人吧?虽然没有 NEW TYPE 能力但射击也算得上优秀，且具有"努力"，所以等级不是问题。

F－91 要糟糕一点，**ウェスパ**需 EN 40，而且攻击力也不高，气力要求为不多不少的 110。倘若一上来就使用**ウェスパ**的话，还要废掉西布克（**シーブック**）的一个"气合"或其他人的一个"激励"，真是奢侈。

虽然 SUPER GUNDAM（**スーパーガンダム**）和 Z Ⅱ 同为二流机种，但其辅助技能却不容忽视。双人份的"精神"在高达系中很少见，即便不用它来作主力战机，配备上两个有激励、补给辅助精神的驾驶员也很合算。玩 REAL 系路线的话可以得到 Z Ⅱ，其最强武器攻击力不错。虽消耗残弹，但 15 发应该够用，而且可以变形。

地图系高达

地图系：顾名思义，就是搭载了强力的地图兵器的机体，主力是 ZZ（及 FULL ARMORZZ）、V2 和 GP02A。

DOUBLE ZETA 在 SRW 中是以地图炮而闻名的。捷多（**ジュドー**）拥有"幸运"的设定，实在很是体贴，只是这次 ZZ 地图炮的气力居然要 120，水涨船高！

V2 ASSAULT BUSTER GUNDAM 绝对是高达世界中的顶级机体（日文全名为**ヴィクトリーツーアサルトバスターガンダム**）。其适用性相当不错，远近武器都有配备。"光之翼"作为 MAP 兵器拥有我方机体中最大的攻击范围，气力 130，EN 100。胡索与哈罗可谓 V2 的最佳搭档。胡索（**ウッソ**）有气合，而哈罗（**ハロ**）则有极好的辅助精神，两者真是相得益彰。

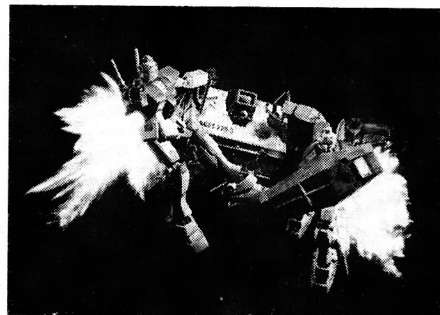
得到 GP02A 的话就可拥有最强的 MAP 武器。虽然 GP02A 只有三件武器，而且前两件是射程为 1 的火神炮与光剑，但这已经足够了。核弹改满后攻击力可高达 5500，对 REAL 系机体而言这简直就是天文数字。其驾驶员自然不会是加图（**ガトー**），考虑到气力限制、赚钱及攻击的需要，捷多应是最适合的人选。轰完一次后把 GP02A 扔回母舰或进行补给即可再加一颗。另外要提醒大家的是，由于 GP02A 走得很慢．而且只可装一块芯片，所以强烈推荐玩家装备最强的运动性芯片**ハロ**。

FUNNEL 系高达

FUNNEL 系：即最强武器是浮游泡的机体。主要是 V GUNDAM、沙萨比、克丝（**クエス**）专用的红色**ヤクト・ドーガ**及丘碧尼 MK Ⅱ（**キュベレイ MK Ⅱ**）。

阿姆罗，无人可以取代的 V GUNDAM 机师，也是所有机师中能力最高的，只有反方中的西洛克（**シロッコ**）和哈曼（**ハーマン**）与之同级。而且阿姆罗有"手加减"，α 的几个强力高达机师中也只有阿姆罗和胡索有"手加减"。

此外，可用夏亚说得克丝，得到她的专用机体。普露和普露茨加入时会各带一架丘碧尼 MK Ⅱ。



补充：W GUNDAM 系五架高达的最终形态都非常实用，WING ZERO CUSTOM 已说过，五飞的二头

龙高达、迪奥的死神高达、卡托尔的 SANDROCK 的最强技均为不消耗 EN 与残弹的格斗系武器，只有托洛瓦那架戴着半个小丑面具的重装高达比较难操作，以射击武器为主，残弹也很有限。

メタス是著名的修理机，不过到故事后盘还是建议用白色方舟，其机动性虽比**メタス**差，但既可修理又可补给，是保障持久战的极佳机种。

圣战士方面，如要使用座间翔最好配备一块超合金**ニュー**Z，并搭配希拉(**シーラ**)女王为其母舰。希拉本人和她的精灵都同时具有"激励"与"期待"，此组合最为合理。

MACROSS 系骷髅战机的 HP 和装甲比圣战士还要低，所以一定要强化装甲。而且其驾驶员可以最早实现"两动"(一般在 50 级左右即可)，而我们的瑞克·卡特(一条辉)更是 REAL 系中极少同时拥有"幸运"及"努力"的强力机师。在后期拿到**デスロイド·モンスタ**，其地图攻击威力堪与 GP02A 的核弹争锋(气力 120，范围直线三列)。另外，要拿到这架机体则需在第 62 话"爱·**おぼえていますか**"中让辉给予敌方母舰最后一击，只有这样才能发生原作剧情。

魔装机神虽只有一架塞巴斯塔，但其地图兵器的威力的确厉害，在气力 130 后，发动"精灵凭依"更能使机体能力大幅上升。

REAL 系的主角机体非常好操控，且最强技可进行移动攻击，射程 1－3，EN 10，气力 105。游戏后盘还会增加一件更强的武器，不过要消耗很多的 EN。另外，如果一直用 GUNNER 的话，主角的射击快速增长，最终反超格斗反超，所以也不必太拘泥于数字。

解析超级系机体

超级系也具有真实系所无可替代的优势，这种优势并非体现在攻击力的差别上，而是"精神"。有相当一部分超级系机体是合体而成的，成员从 2 至 5 人不等，而且队员都有各自的特征，从而使一个整体在"精神"种类上非常完整。当然，多人合体的机体中总会有一两个人能够修得一些有用的"辅助精神"，如刚大次郎、浪花十三和隼人的"再动"；沙罗的"脱力"；刚日吉的"期待"；南原**ちずる**的"补给"等。携带这种机体既能保证战力又可兼顾"后勤"。下面选些重点谈谈几个超级系的机体。

GUNBASTER(**ガンバスター**)：原作动画中，GUNBASTER 可以在拥有上亿敌人的战场里出入如无人之境，实力自然毫无问题。

真·盖塔 1：盖塔向来比万能侠好用，而真·盖塔 1 的实力更是高出魔神凯撒(**マジンカイザー**)一截。最强技可改到 6600，加上流龙马优秀的格斗以及 1－3 的射程，足以使真·盖塔 1 傲立群雄。

SRX：由于装甲的限定所以只能合体 10 次，要想用 SRX 则必须将三人分别派出，然后在战斗中合体。威丽达(**ヴィレッタ**)带着 R－GUN POWERED 加入后，在战斗中即可与其他三人一起合体，不过这样也会消耗四个宝贵的出战名额。不过其实力还是绝强的，四机合体后流星、莱依及威丽达均有"魂"，在合体机中绝无仅有。天上天下一击必杀炮的名字虽然有点搞笑，但绝对是名副其实。

龙虎合体：超级系主角的最终机体，难得之处是和恋人一起操纵，无论是感情上还是实用性上都无可挑剔。攻击力仅次于四机合体的 SRX。

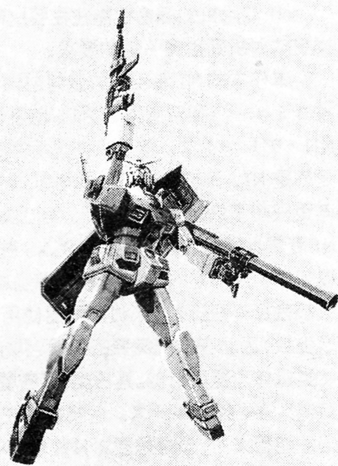
单人机之中白河愁的古兰兹设定有"魂"，所以相当实用。

EVA 初号机后期追加的两招近身格斗技甚是强悍，最强技可改到 5600，而气力只要 110，EN 仅 15。况且对 EVA 系列而言 EN 毫无意义。如果在"男の战い"一话中让初号机暴走，把使徒当晚饭吃掉从而获得 S2 机关的话，就可摆脱电缆的限制，使初号机真正能在前锋线上发挥作用(顺便提一句，初号机这两招剑技未被保留到动画里)。二号机在 Air 一话后增加了扔出 A·T·FIELD 的原创攻击模式，威力与初号机同级，而且并作为格斗技仍有 3 的射程。仅从这一点看，适用性是高于初号机的，而且明日香也比真治的能力高一些，但二号机无法脱离有线电源的弊端是其致命伤。至于零号机及零号机改则没有什么惊人处，不过绫波丽有"脱力"，在攻击几个使徒时会方便一点。不过在 Air 一话后她就不见踪影了。

以 REAL 系机体为主力的战术运用

在战斗中有意识地加入一些正规战术的名词与模式就可使略显千篇一律的战斗更加有趣。

我想谈的主要是阵形。阵形不是死板的让你填空的形状，它必然会随着战斗的需要与战况的变化而变化，凡是固化的无变通的阵形都是死的无用的阵形。阵形有其基本形式，即方和圆，方阵适宜进攻，圆阵用于固守(SRW 虽然武器超科技，但因地域狭小、地形单调以及射程上的限制使这种古典战术更加实用)。因而在一般的战斗中我们都可以从前军(前锋)、殿军(后卫)、左右二翼及中军这些方面来考虑人员放置。前锋是狙击系中最强的机体，尤以射程高为佳；两翼是其余的狙击系机体和 FUNNEL 机体加上别的 REAL 系角色；紧贴前锋线的是地图系机体；而中军自是母舰，母舰周围是最喜欢的二三架超级系机体作亲卫军，他们亦有预备队的性质；后卫无需太多，一二架二流机种即可，因为母舰已有保护，但后卫移动力不宜太低，因为他们也是预备队；同时在左翼或右翼的外侧可以有一支游击队，最好由机动性和移动力最高且有相当火力的人组成。游击队是能在最短时间内突入敌阵取得战果，或者迅速绕到敌后实行夹击而又毫发无损的高机动队伍。用这种阵形与敌人进行阵地战时，既可依靠前锋攻击，再用地图系扫清；也可让两翼强攻，击溃敌两翼以形成对敌中军的包围。



其实阵形无论怎么排都无所谓，但必须使各机之间处于相互支援的良好态势。同时母舰作为战斗的核心(仅从被击沉就 GAME OVER 这一点考虑)不应让它处于易遭到敌夹击及敌增援突击的不利位置。特殊战斗中需要特殊的阵形，如攻陷多兹尔(**ドズル**)死守的所罗门一战中，由于有时间限制就应将最快最强的机体分为两批轮流前进，即一批全力进攻以扫清 MACROSS 前进的障碍，另一批全速移动到更前线准备下一轮进攻。在后面的机体则负责将落网的敌人一一歼灭，这就形成了所谓的尖锥之阵。如果是进行防御，一般的单线防御要构筑防御纵深；四面防御应注意将防御线拉大，在可能的范围内远离保护目标或保护区域，这样才有防守余地。当然内部中心也最好有一两架预备机。单线正面防御则须加强两翼，因为这是最容易被突破的地方，并应在防御线中间留有预备机以防不测。

——请上文作者与本刊联系，告之真实姓名与详细通讯地址。



机动战士高达 吉兰的野望
——吉昂的系谱
~各类机体性能解惑~

发现隐藏的难度模式：

爆机后，游戏将追加普通模式和难度模式。如果在新一轮游戏中被敌军GAME OVER，那么非常“体贴”的 VERY EASY 模式就会出现！

PS	厂商：BANDAI	类型：SLG
	发售日：2K.2.10	

深刻了解机体性能才能在战斗中立手不败境地！

NEW TYPE（以下为 NT）专用机

NT 专用机的综合性能往往要比同时期的其它机体强大，而这类机体对机师也有一定的要求。

本作中的 NT 专用机大致可分为三类：第一类，既没有搭载**サイコミュー**（脑波增幅装置），也没有 NT 专属兵器，如**ガンダム NT1・アレックス**。这种机体对机师的要求较低，也就可以说不管是不是 NT，无论哪位机师都可以 100％地发挥出机体的性能，其差距只在于机师技量的高低。第二类，搭载**サイコミュー**，但没有 NT 专属兵器，如**サイコガンダム**。由于搭载了**サイコミュー**，所以如果机师不是 NT 的话，那么在回避、命中率以及武器攻击次数上都会打一些折扣。不过对武器使用率并无限制，而且 NT 毕竟也是少数，因此在战况需要的时候，偶尔让非 NT 的王牌机师去搭乘此类机体也是可行的。第三类，既搭载了**サイコミュー**，又配备 NT 专属兵器，如**エルメス**。这类机体往往有着远远凌驾于其它机体的性能和火力，但是想要将其性能、火力最大限度地发挥出来，就必须要求机师是一位 NT。因此，搭乘此类机体的机师最好是 NT。

~对“高达”系列及本作并不熟悉的玩家：机体是否搭载サイコミュー可由 SPECIA DATA 中查找。配有 NT 专属兵器的机体有 MSN—01 サイコミューコウキドウ型ザク、MSN—02 ジオング、MAN—03 ブラウ・ブロ、MAN—08 エルメス、AMX—02 ノイエ・ジールⅡ和 AMX—04 キュベレイ，请玩家注意对照。NT 机师及强化人有アムロ・レイ、セイラ・マス、シャア・アズナブル、ララア・スン、シャリア・ブル、クスコ・アル、ブロト・ゼロ，フォウ・ムラサメ、ロザミア・バダム、カミーユ・ビダン，ファ・ユイリィ、ハマーン・カーン，强化人 1～4 号等机师，请玩家注意对照。~

专用机

由于专用机全都出现在吉昂军和同吉昂军有关的第三势力中，所以笔者就以吉昂方的视点来分析此类机体。

在吉昂军中，部分优秀机师在各个机系中会拥有自己的专用机体。和 NT 专用机一样，各个时期的专用机对吉昂军来说都是宝贵的战力。相对而言，专用机的开发时间很短，所需资金也极少，并且在同系机体之中有着性能上的绝对优势，所以合理有效地利用专用机，将会使己方获得很大的利益。值得一提的是，随着战局地发展，专用机也一定要及时更新换代，以保持其性能上的相对优势。虽然在本作的第二部，敌我双方都会出现许多高性能的机体，从而使大部分专用机在性能上的相对优势逐步减弱甚至荡然无存，但是像**ゲルググ**系的专用机却依然有着和敌人一拼到底的实力。至于机师，虽然是留有回旋的余地，但原人原机仍是上上之选。

特殊机体

笔者这里所说的特殊机体是指那些并非专用机（也不是 NT 专用机），但却对机师有极高要求的机体，如**ガーベラ・テトラ改**。这类机体的性能是一个不定值，使用不当就好象是一堆废铁，反之则能独挡一面。笔者曾让一部无人驾驶的**ノイエ・ジール**攻击一艘**マゼラン**改，结果只发了两炮，斩了一刀，（实际命中只有一炮）但向是**ノイエ・ジール**，如果让 S 级的**アナベル・ガトー**来驾驶的话，完全可以在一回合内单机击沉联邦军耐久值最高的战舰**バーミンガム**。虽然类似的情形在任何机体上都会发生，但必须告诉大家的是：机师技量所导致的差距（或机体性能的差距）与机师引出机体性能所导致的差距是两个完全不同的概念。两者的差距在于，前者可通过简单的公式预测出该机体在下次战斗中的武器使用率、发射次数、回避率、命中率等数值，且百分之百准确。但后者则不完全拘泥于公式，根据机师能力的大小，特殊机体的战斗力也会产生相当的变化，而经由公式所得出的数据只能作为参考。当然，一个铁的原则是，机体的实战表现是与机师的技量成正比的。

~对“高达”系列及本作并不熟悉的玩家：特殊机体并没有明显的划分，且每位玩家对“强”和“弱”都有不同地看法，因此，请玩家参考游戏中机体的简介及机体图鉴自行定夺。~

炮击型机体

所谓炮击型机体是指在机体的“特殊”一项中可选择“炮击”进行 MAP 武器攻击的强力机体。这类机体有三大共通点；射程广大，攻击力强悍，物资消耗飞快。在此，笔者有一个真诚地忠告：和金手指一样，这类机体千万不要用上瘾！

就拿那部最典型的“怪物”RX—78 GP02A・**サイサリス**来说，一旦不顾外交友好度狂造 50 部外加一批母舰，然后一轰到底——这是本作第二部统一最快最简单的方法。但是如果那样的话，游戏的趣味性和战略性将荡然无存。笔者认为，这类机体一般不要参加进攻（选择新生吉昂军的除外）。而 GP02A 的镭射核子炮会影响到外交友好度，所以不到忍无可忍的时候最好不要出手，

这样才算和敌人堂堂正正地决战嘛！

~对"高达"系列及本作并不熟悉的玩家：如果各位觉得本游戏太难，那么可以适当地派少量炮击型机体加入进攻，只要注意走位和物资的回复，相信获胜也不困难。如果要使用GP02A的镭射核子炮，那么最好要有较高的外交友好度做保障。在此，再次提醒大家千万不要用上瘾。但就第三势力的新生吉昂军而言，由于缺乏优秀机师及强力机体，所以利用ビグザム系的机体作主力也情有可缘。~

究极机体

在某些时期，当基础MS、MA的技术值都达到最高20级，并满足一定条件后就会出现在性能上较其它机体有压倒性优势的最终机体。它们分别是：

AMX—04 **キュベレイ** （以下为卡碧妮）

MSZ—006 **Zガンダム** （以下为Z高达）

PMX—003 **ジ·O** （以下为奇奥）

以上三部机体各有所长，单从实力而言卡碧妮无疑是最为优秀的，它的运动性是所有机体中最高的，并且也是本作中仅有的两部配备NT专用兵器**ファンネル**的机体之一（另一部是**シャア**专用的**ノイエ·ジールⅡ**），其射击系武器都具有2格射程，但是能够真正发挥其实力的优秀NT实在少得可怜，而且**ファンネル**在地球上不能使用，所以这部机体所受到的限制也很多（不过瘦死的骆驼比马大）。

相对于卡碧妮而言，Z高达显然要好用得多——它对机师几乎没有什么要求。虽然运动性比卡碧妮稍低，但Z高达却配备了护盾，这应该能弥补运动性上小小的差距。而种类繁多的武器以及强劲的攻击力，也注定了它是除**ノイエ·ジールⅡ**之外，唯一一部能在火力上和卡碧妮"叫板"的机体。



之前笔者曾说过三部机体各有所长，现在看来还言之过早。因为奇奥相对于另两部机体而言，根本就没什么优势可言，硬扯的话，也只有耐久值稍高一些吧……虽说奇奥是"两机之下，百机之上"，可它在本作中的设定确实太弱了，当初SRW系列中**シロッコ**的奇奥是何其威猛，如今沦落到这种境地也怪可怜的……

~先前多次提到的ノイエ·ジールⅡ虽然并不是究极机体，但它的实力依旧不容忽视。ノイエ·ジールⅡ原本是シャア的专用机，如果有机会得到这部机体的话，不妨让シャア搭乘，其实力一试便知。~

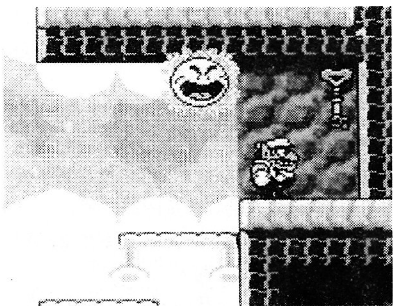
文/沈一　责编/PERFECT

（上接30页）

N6(黑宝箱)：撞击石头寻找出路，当向右发现蓝色清水中的门时不要进去，因为此时还没有钥匙。登上水上第二格小台阶，向左撞开石头找到黑钥匙，而后开启清水中的门，准备迎接BOSS章鱼吧。

S5(黑宝箱)：找到一个火炕点燃自己，烧掉砖后举起敌人来到有白色波状的墙边，隔着墙投掷敌人将砖砸坏，然后利用斜坡拿到黑钥匙。

E3(黑宝箱)：每上一个高度都需要撞一下门里的开关，第二个开关要先用敌人砸开隔墙才行。拿到左上方的黑钥匙后回到第一个门内，撞开高出的一块台阶将铁柜撞下去当垫脚石即可跳上高台，开启宝箱。



W1(蓝宝箱)：从标有月亮的门进入，坐开砖进入下面的门。利用蝙蝠变身在右上角拿到蓝钥匙，再坐开下方从右往左数第二块大石砖，在其中有一扇隐藏的门。进入其中用木桶把使锤子的机器人打下来，变成弹簧瓦里奥弹到左上方，撞开关后进空中的门，打败BOSS蜜蜂后即可。

N2(蓝宝箱)：找到红蛙，地震震起它便可下去。顺着左边第二根管子即可找到蓝钥匙，继续前进发现宝箱。宝物为日夜转换钮，在地图上按选择键后会看到这个按钮。

W5(黑宝箱)：先来到右面的门，运用踩人连跳进入左数第六个入口，取得黑钥匙。而后下水游到四周都有急流处，仔细观察会发现右上方的水流有一条是比较短的逆流。顺流而下抵达中央的门，在其中可抓着滑轮撞开砖拿到宝物。

E6(黑宝箱)：利用地震把左边的黑蛙震到最高处，踩着它拿到黑钥匙，然后点燃自己，烧死左边两只黑蛙即可。

W4(绿宝箱)：在高层举起大熊（会吐冰的）扔到与黑蛙平行的那层，然后来到隔网左边，利用冰人消灭黑蛙后继续前进，而后只要不断摆弄开关即可得到绿钥匙。

E3(红宝箱)：拿起大熊砸开砖前进，红钥匙在第六个大柱子后面藏着，然后回到第二个门中用敌人将柱子破坏即可。

E7(绿宝箱)：来到原本放黑宝箱处，从旁边的水管下去，把蓝色的敌人引到只有用东西砸才会破坏的砖处，用敌人砸开后变成蝙蝠飞到上面，拿起右边的敌人躲过三处蝙蝠来到左边，砸开砖就能拿到绿钥匙了。

W1(绿宝箱)：进入最左边的门，通过迷你游戏的门后坐开大石砖，拿毛虫砸左面的柱子可得到绿钥匙并发现隔壁的宝箱。此时再拿1个毛虫到刚进门的地方变成虫茧瓦里奥撞开石砖，通过迷你游戏的门爬上很长的梯子即可。

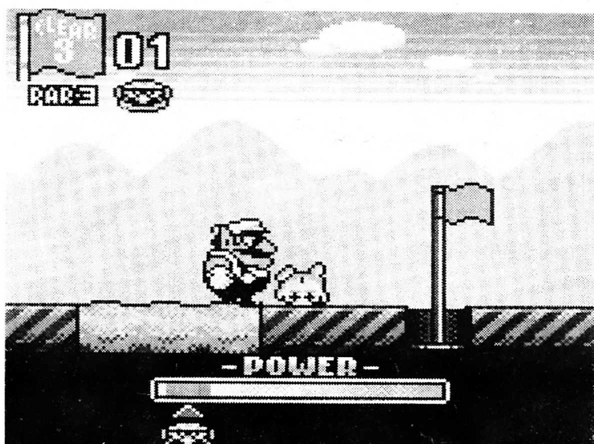
W5(绿宝箱)：由于长大的章鱼冲破了铁丝网，所以左面就可以通行了，在其中可拿到绿钥匙。来到四周有急流的门内，抓着滑轮经过第一个刺雷不久跳至空中的门前。把下面的毛虫拿到上面，变成虫茧撞破柱子即可。

W6(蓝宝箱)：撞开变脆的钢板进去，找到隐藏在碎砖中的迷你游戏的门。胜出后来到左上角，利用木筒砸开围着蓝钥匙的砖，然后站到在最高处扔苹果的敌人头上。吃胖之后就可以逆风跳下去了。

N3(蓝宝箱)：隐形后从有5t铁块处进入，拿到左上方的蓝钥匙后变成僵尸，先跳到电眼上，然后看准放蓝宝箱的入口右边的灯跳下，这样便不至于掉到底了。

E6(蓝宝箱)：跳进那个用镐头凿开的洞中，运用蓄力扔、接木桶的技巧将木桶运到封钥匙的地方，砸开砖后得到。只要反复运用这一技巧即能到达宝箱处。

文/买了6年"电软"的曹智杰
责编/PERFECT



瓦里奥世界3·不思议的八音盒

~解析瓦里奥的童话世界~

收集秘宝一直是WARIO系列的最大特色，这次的"瓦里奥世界3"也不例外，而且宝物数量也大为增加，共有100个之多！！如果能得到所有的宝物，追加的时间模式就会登场。在时间模式中是有计时的，并且不能忆录，以最快速度拿到四把钥匙过关是该模式的目的。除此之外，每关都会有8个象征音符的大钱币，当集齐8个过关时，就会在图板上画出一小块。将25关的钱币都集齐的话，一个难度超高的名为"夜晚高尔夫"的迷你游戏就将于北面山上的球场上出现。

GBC	厂商:NINTENDO	类型:ACT+RPG
	发售日:2K.3.21	容量:32M

变成隐形人、变成蝙蝠、变成……利用变身的大冒险又开始了!

玩家必须首先掌握的是:

瓦里奥的各种形态

除了保留前作的8种形态外，本作还为瓦里奥追加了6种新形态。如何巧妙地运用瓦里奥的各种形态同样是破关的关键。

盲人瓦里奥：被空中漂浮的白色布袋状敌人包住头就什么也看不见了，非用头撞墙不可。

透明瓦里奥：涂了博士扔的药就会隐形，可以不被察觉地通过有电眼的门。进水管即恢复。

虫茧瓦里奥：被虫子吐丝缠住就成了虫茧，可以撞开特定的石砖。

魔王瓦里奥：瓦里奥遇到成群的蝙蝠就好象是受到了恶魔的引诱，按B键可变成蝙蝠。碰到到水、大蒜、光可还原。

雪人瓦里奥：被落下的雪块打中就成了雪人瓦里奥，根据雪球的大小可以破坏不同颜色的石砖。

冰冻瓦里奥：被蓝色熊吐出的雪花击中后的样子，该状态是无敌的。



打倒十一位BOSS的方法

W1：不倒翁。首先要撞击其身下闪光的筒，撞掉三个后跳到最高处，待其靠近后踩昏，趁机撞它一下就OK了。

S1：蚯蚓。待它出来时撞它一下，而后坐它的头，3次OK。

W3：狐狸。先躲开它发出的水泡，等它丢下刺球时用里面的敌人打它3次。

W4：兔子。与它比赛足球，谁踢进3个球谁赢。(把它踩成球再踢很难进)

E1：鸭嘴兽。坐它的身体3次即可，但要留神它有刺的尾巴。

N6：章鱼。先踩它头顶，待其旋转时顶下面发光的球3次。

W1：蜜蜂。躲开它的攻击，待其低空飞行时踩3次即可。

E1：幽灵船长。快速撞掉4个小幽灵头即可(应从下向上撞)。

N4：饥饿的鱼。踩着小蜻蜓飞，看准时机踩下三块蛋糕给鱼吃即可。

N1：巨大的蜘蛛。躲开它吐的白丝，待丝掉到地上时捡起来向它投掷，在其落地后坐它的肚子3次即可。

神殿：邪恶之神。它挥拳时坐下来，而后拿起它的拳头攻击它的鼻子4次。

谜题的解决方法

W3(黑宝箱)：坐那些插在水中的大钉子，在高台上可找到钥匙，继续前进就能看见宝箱了。

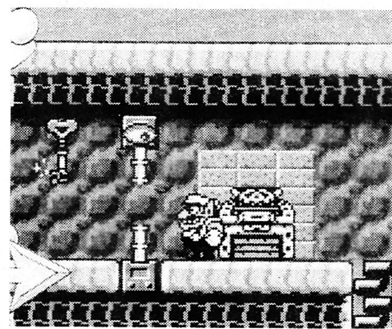
N2(红宝箱)：拿到红钥匙后，先在放置红宝箱的房间将自己吃胖。在变胖后跳跃，把敌人从小台阶上震下来。这样就能破坏上面两块只有胖子瓦里奥才能踩碎的砖块，从而抵达宝箱处。

N2(绿宝箱)：夜晚再进入该舞台，踩着蛇头来到只有晚上才会开启的门内，撞开右面困着博士的墙，利用隐形人取得绿钥匙后进入下水管，坐开某处水泥地即可。

E2(黑宝箱)：先向上跳，到达顶端后撞开右边的墙就能拿到黑钥匙，然后向前一直走即可。

S4(红宝箱)：地震震开了一个山洞，位置大约在舞台中央的黑色三角顶部。在其中只要利用中毒瓦里奥能在空中漂浮的特点即可得到红宝箱内的宝物。

N4(红宝箱)：在瓦里奥能撞开结实的砖时撞击那些看起来不能撞的高台，四个



高台有三个可以撞开。红钥匙在最右面的门里，宝箱在最左边的门里。此关宝物为镜子，在地图上按住B键可查看各关宝物获得情况。

E4(红宝箱)：变成纸片瓦里奥，落到左面的缺口处，迷你游戏后通过刚刚开启的迷你游戏之门就能找到宝箱。红钥匙在最下面的门里，拿起敌人砸向最薄的地面吧。

(下接29页)

バトル首都高 2

首都高速路霸 2

"首都高 2"与通常赛车游戏的一个最大不同点在于，其追逐场面发生在夜间。玩家的目的就是要在高速公路上将所有敢于同自己的车单挑的对手给击败，夺得"最速"之名！

DC	厂商：元气(GENKI)/DODA	类型：RAC
	发售日：6月22日	VGA 对应/震动对应

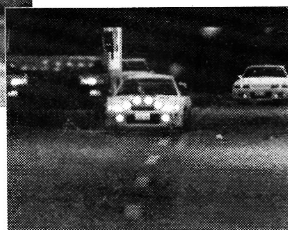
除了操纵性好、可玩性强之外，游戏的画面、BGM 皆可圈点

本作乃 BATTLE 型赛车，每胜出一个对手甚至在战斗中超过多少辆车，皆可获得相应的奖金。有了 MONEY 之后，就可以酌情改造爱车了，之后再度上路挑战……如此反复。

游戏画面大幅 POW UP，BGM 完全电声化。游戏令人惊异地表达出夜间街头的空气感。同时，汽车造型合理，反光真实，特效充足，鼓舞了玩家的斗志。操纵感方面，基本上随汽车等级的提高而提高，更换必要部件后可获得极佳的甩尾感。



←画面真实，还表现在车子的动作应经过专业人士处理。本作是 DODA 公司负责。



→重卡是 FUSO(三菱)，轻卡有 USUZU(五十铃)。制作者没敢贴汽车厂的真商标。图中的小车上面的灯是升级后的样子。

●游戏时可以看到许多东京地区的实景，比如湾岸线、台场线的分歧点经过之后可见"FUJI 电视台"，横羽线的羽田附近更可看见 SEGA 本社大楼。东京塔、彩虹桥等知名建筑皆被精细刻划，玩友不妨留意。

●由于是在正规的公路而非专用比赛场地驾车，途中会遇到大量分歧点，游戏中虽然处处有路灯，但总体画面效果还是偏暗，因此，还要拿出一份警惕来观察高悬的路标，以确定走向，提前防范弯道处的障碍。

●游戏必须配 VMS。第一次玩时由于手头资金十分有限，故流程如下：①车种选择。无法购入大排量车（A 级），中排量的"基本上"也是买不起（B 级有两款可买），只能在低档车中选择(C 级基本都能买)。②TUNNING。这是非常重要的一个步骤。买车后所剩的铁非常有限，几乎无法给车装备高级别的配件，更别说换装发动机了。③战役。规则确实很简单，选定出发地点后开车上路就可以了。驾车时一定要看画面左边的地图，上面的兰色活动块就是敌车的踪影了。一路追过去，当上方带有"R"标志的车辆进入视线后应迅速并进并连按"大灯"键给其以挑拨信号。

●敌车近 400 辆，首都高上徘徊着由若干团队的骨干驾驶的车辆。其中：团队 43 支（骨干司机 43 名），MAIN BOSS13 人，中级 BOSS10 人，大 BOSS2 人。

●驾驶过程中若与壁面碰撞，则大幅减速。若不幸与路中央的某些物体相撞，将遭到惩罚性扣"血(SP 精神力槽)"。

●画面左端有地图，地图下面还有两个指标：ODD 和 TRIP。它们的数值是在衡量你的车的新旧程度，随着总走行距离而变化。前者影响二手车的交易价格，后者尤其看重轮胎和车体的效能，若过度摩损或碰撞则 TRIP 值升高，这时就应当更换相关部件了(更换后数值自动 RESET)。

●GARAGE 是"汽车库"的意思，在这里大家就可对汽车进行调整改造、升级，可谓强化战力的好地方。其中：◆CAR CHANGE 是对自己目前拥有的车进行变更。◆PARTS SHOP 中可以购入诸如轮胎、发动机、反光镜、排气筒等部件。◆RIVALS 中可查看对手车的各种资料。◆SETTING 就是 TUNING 了，自车的各个部位皆可精密设定。◆CAR SHOP 是进行新车买卖的所在，当 N 多次战役胜利后，即可攒上数目足够庞大的资金，买下大排量 A 级车(当然买下之后一切又得重零开始了)。◆SYSTEM 一项是对游戏的设定和读取进行操作。

●游戏中在地图上可能会遇到特殊标记的敌车，这部分车是不属于任何团队的孤高的"流浪者(WANDERER)"，与它们赛车获胜的机率为零。除非你的车子已很高级。另外，有的时候带"R"的车在看到你猛闪大灯后会不理你。





责编天天

↑跟这种车赛，你就能知道"首都高"的真义了。 ↑拒绝挑战。

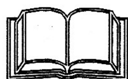
"东京 BUS 案内"对街机进行逆移植！



←一款轻松的 SLG 游戏"东京巴士"现已移植到街机。建议拥有 DC 的玩家留意一下。其可玩性特别高，从中可以体会到公交司机的辛劳。

●今年咱家不收礼，收礼只收 PS2。(景德镇陶瓷学院 华敏) ●就算是下地狱我也愿意。I NEED YOU SEGA。(选择世嘉无怨无悔的武汉 汪昆泉)
●游涯感想：爽！但为何买不到又新又好的正版游戏？(沈阳 PS、DC 机主张振华)


ANOTHER FACES 1 Aya



■电软科普教程第五讲

~游戏机进化史~

小序:笔者搜集材料之余,抚今追昔,不禁感慨无限,提笔千言,遂成此文。盖忆电玩之可歌可叹之事,明电玩之可思可鉴之理。史者,乃以论为先,非资料长编也,无他求,使诸君知电玩之系谱耳

TEXT BY:江苏扬州 王昊

第一篇　蒙昧期(1971年前)

如果将游戏机界定为一种交互性的娱乐工具的话,最早的游戏机一定是机械游戏机。它的内部运行机制是齿轮。连杆、棘轮等机械零件的运动,正如现在的电子游戏机是通过集成电路中的0与1的交换。最早的机械游戏机就像最早的人一样难以考证,但至少已有数百年历史。十九世纪时,此类机器就大量应用于欧美的娱乐场所,其中有代表性的是博彩机器。

上世纪末,电得到广泛应用后,继电器、电路板、电动机和五颜六色的电灯泡迅速代替了粗笨的机械部件,游戏机进入了电气化时代,无论内部机制还是外在表现都有了很大提高。其间也出现了不少到现在都广泛使用的著名游戏机,比如日本家喻户晓的柏青哥机(又叫派金宫、打弹子,论营业额PS给它提鞋都不配。)

1946年,第一台计算机问世了。但此后很长一段时间,计算机离游戏都很远。那时的电脑,贵得只有政府和大公司才买得起,大得几间房才能装,娇得要一个排伺候,输入输出是天书般的打孔纸带。在此方面的突破是由麻省理工学院完成的,它在研制自动化防空设备时将电脑与图形显示器统一起来了。也正是这座学府的几名年轻科技人员,在一台PDP—1小型机上,利用业余时间编出了世界上第一游戏软件《星际战争》,时间是1962年。这个比《小蜜蜂》还要粗陋千倍的游戏可能也是世界上最昂贵的游戏,那台小型机价值12万美元。(62年的12万美金,天!)

五十年代至七十年代,是游戏电子化打基础的时期。电气游戏机引入晶体管、电子管等电子元件后仍在稳步发展,彩色电视也在西方普及起来。计算机技术不断进步,从军方图上演习转变的图版游戏在民间广泛流行(这可是RPG和SLG的鼻祖)。在东方的日本,新型漫画、动画蓬勃发展;索尼、松下也由街道作坊发展为国际性大企业。电玩,这棵高科技的小树,是站在多位巨人肩上成长起来的。

第二篇　野蛮期(1971—1983)

1971年,名不见经传的INTEL开发了第一块集成电路4004,使人类迈进了微电子时代,游戏机、电脑、手机等等一大批改变了世界的东西都有了问世的可能。

高傲的大公司对这次机会反应迟钝,无数小公司和个人成为这个时代的英雄。当时的开发思路并不明确,只是要做一种个人用的信息机器,电脑和游戏机的界限也不甚清晰。整个七十年代至八十年代初,美国出现了几十种这种装置,影响较大的有阿尔塔、康曼多、阿米加、BBS、苹果、雅达利等等。它们各自有一套软件结构,对应的软件五花八门,自然有游戏软件。这些机器在市场上展开了一场混战,但谁也不能一统天下,其中在游戏中最出色的就是雅达利了。

1972年,布什内尔创立了雅达利。最初是做一些街机,出现了《乒乓球》之类的名作。1977年,雅达利2600上市,这是世界上第一种有广泛影响的可换节目电视游戏机。它在美国掀起了游戏的狂潮,迎来了游戏的第一个高潮。雅达利也一夜暴发,像它的微标"富士山"一样雄踞游戏界之巅。八十年代以后,由于其自身的深层问题和新东家华纳公司的糟糕经营,雅达利迅速衰落下去了。它在游戏界乃至电子业中的历史地位都是不容小视的。一些游戏机的基本框架,如以电视为显示器,专用芯片强化功能,可换节目卡等,都是由雅达利确定的。一些著名电子业人士,像开创苹果的乔布斯,都曾在雅达利干过。

雅达利在家用机领域里大红大紫的同时,其他方面也有了不少进步。1978年,TAITO发布首个街机电子射击游戏《宇宙入侵者》,在日本刮起了街机旋风,自此街机就兴旺发达起来了。1981年,蓝色巨人IBM确立PC标准,一举结束了电脑领域的战国时代,从此电脑与游戏机也就截然分开了。

谁也不会想到游戏机的第一个辉煌时代是以一种悲惨方式结束的。早期业界的运作模式太不规范了,硬件都是业余爱好者在自家车库里焊的,软件都是中学生在自家阁楼上熬夜编的,这种方法创业可以,做大就难了。于是,粗制滥造的软件引起了用户的愤怒,在83、84年之际,美国电玩市场在一夜之间几乎崩溃,众厂商破产的破产退出的退出,这是电玩史上空前的灾难。此后,电玩业的大旗也转移到了太平洋对岸的日本,旗手便是任天堂。

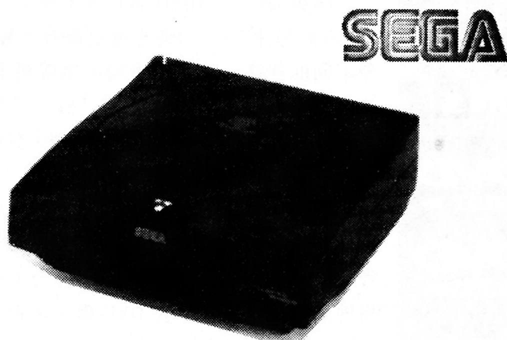
奇怪的是,这时代诞生的一些老机种康曼多、阿米加现在仍有人支持、使用,还在推陈出新,但都是主流外的一朵小浪花啦。

第三篇　垄断下的秩序(1983—1990)

任天堂是一个谜,是一个怪物,是一个奇迹。这个一直生产棋牌麻将的手工作坊在创立近百年之后终于找到了发财之路,老板山内溥在花甲之年才真正开始了事业。

1983年,任天堂的魔盒FC上市了。它迅速风靡了全日本,不久飘洋过海又红遍了美国,逐步占领了世界。它使电玩业从低谷中走出,达到了一个更高的高度。在FC时代,电玩的经营逐步产业化、规模化、规范化,FC的销量达到几千万台,百万销量的大作也出现了不少。原本小小的公司和小组迅速发展壮大,更多的人才和物力投入到了电玩这高技术高利润的行当中。电玩作为一种娱乐深入至千家万户,作为一门产业也得到了社会的高度重视。这辉煌的成果与任天堂成熟出色的商业手段,严谨踏实的作风是分不开的。当然,日本高度发达的电子电气工业和以漫画、动画为代表的娱乐文化产业对游戏机的辉煌也起了不小的作用。

(未完待续/责编天师)



江城子.世嘉

十年辉煌任天堂,昔世嘉,影中藏
土星傲世,背后尽沧桑
只叹索尼不逢时,隼雄夭,雪飘霜
夜来忽梦入昭郎,捧DC,黯神伤
岂月刺猬,有泪腹中藏
拼得明年E3处,致香梦,始沁芳!

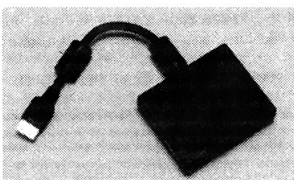
在中国剪不断,理还乱的世嘉情结——原作:青岛17中刘然/制图:老肥

●嘉富康将旗下与街霸齐名的传世名作"VAMPIRE"系列4部作品(街机时间1994/1995/1997/1997)合成在一张GD内并以4800日元进行DC网络会员专卖,令人唏嘘的同时,恶魔迷们要注意。

DC的发高烧输入法补充



为什么原装VGA BOX高达7000日元?7月28日的DC专门志专门访问了VGA-BOX的制作者。原来,原装货在VGA输出时的音频表现上,不惜用猛料、发高烧。众所周之,VGA BOX在高周波的映像信号输出时,还要兼顾音频,而声音在输出时难免夹杂着的电路中的干扰噪声,为此,开发人员投人大量心思到"降低干扰音"上,反复调整,研制出高档次音频回路,完美地发挥了主机性能。


↑一看即知顶级——纯黑色。廿厘米连线加装双抗干扰环。

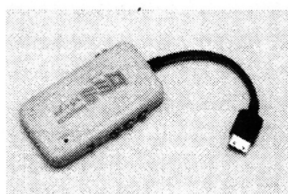
最终结论:拥有水波纹(水平/垂直)调节功能的彩显,是可以搞定DC的魔纹的。VGA BOX是可以接功放的。DC的这种输出方式是令人瞠目的、无可匹敌的。


↑DC的发烧21针。

'VGA BOX原本是面向开发商的专业机材 如今转为民用可想而知其威力如何

拥有彩显的玩家当然可以选择VGA BOX,甚至可以考虑投资数千元更换大平面彩显,以追求顶级(值与不值,不在讨论之列)。日本官方情报告诉我们,DC的POWER VR2完全支持VGA,软件商可对图形芯片进行SET UP以决定在游戏中应用或不用此功能。

另,DC的原装21针ANALOG(模拟)RGB线,在欧洲早已发卖,因为欧洲电视一般都有SCART端子。


←SEGA授权版本(日本制),仅2500日元,就是因为音频差!但它有音量调节旋钮,便于耳机输出。种种仿制货不在话下。

VGA BOX的优缺点

优●点阵式显像,发色精准(因彩显不同品牌而异),绝无红蓝二色主动浸透其他颜色边缘的情况发生。

缺●画面不够大。带VGA端子的彩电虽可加大画面,但画质差、价格高。


←百闻不如一见。

PS2引发的DVD潮流相关知识简介

购买DVD-VIDEO影片并不像买DVD机那么简单,因为每片DVD影音光盘上都有多种图示,说明各种不同的规格。若是糊里糊涂地就买下某部DVD影片,轻则可能没有中文字幕可看,重则根本不能播放。随着可以观看DVD影碟的PS2在中国大陆的急速普及,这里简要介绍一下有关情况。

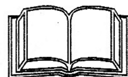
当玩家在国内去买一片DVD影碟时,正版的不说了,D版则很有可能是一张将VCD或录像带上的信号转刻在DVD上的碟片。●当符合DVD-VIDEO规格的影音数据被存储在DVD碟片之上,将有相应标记。●当杜比标识出现在包装上就代表光盘内的声音信号已使用AC-3编码处理,只要玩家拥有AC-3解码设备就可以享受环绕效果。●视频制式(N、P等)与规格分区往往标识在一起,当地球中是"ALL"字样时,就代表该DVD碟片全区未锁码。●语言种类标识代表一张DVD影碟内存放了多少种声音信号,例如是"3",则表示可切换的配音有3种语言。●字幕种类标识是指该光盘可提供多种不同的字幕播出。但有些DVD光盘并未采用此种字幕表示,这时就要留意外包装上的说明文字,才能确定是否有中文字幕可看。●从一个类似摄像机的图标中可以发现该影片的"拍摄角度"之数量,这个数字越大,则观众的欣赏方式就愈有弹性。●画面显示标识只告诉人们该片是4:3还是16:9,如果在两种方式中进行切换则必有损画面。●分级的表示也应标在明处,原版DVD影碟一般采用美国的电影分级制度,将影片分为G、PG、PG-13、R、NC-17,一共5级。(以上所述图标,均为全球统一,玩家可在DVD外包装或碟片上找到)



←这就是PS2主机外包装上的标识,其中有一些就和DVD有关。如果你不能搞清它们的意思,在特定情况下可能会造成麻烦。

区域码	区域码范围
第1区	北美洲(美国、加拿大)
第2区	西欧、北欧、埃及、南非、中东地区(东至伊朗)、日本(与欧洲2区稍有区别)
第3区	东南亚地区(东至中国台湾省、韩国,西至泰国,南至印度等)
第4区	中美洲、南美洲、澳大利亚、新西兰
第5区	东欧、任罗斯、蒙古、印度、巴基斯坦、阿富汗、朝鲜、非洲(不包括埃及、南非)
第6区	中国大陆

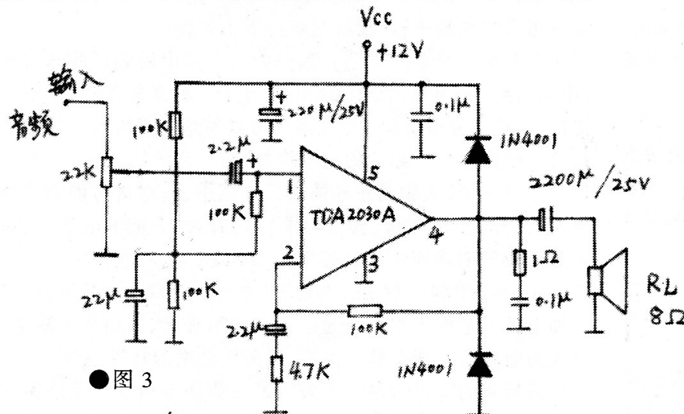
●禁断的宠物·人面鱼:此游戏甚是异类,使我夜不能眠,眼前人面鱼每每成群!(天津塘沽津塘公路胜利宾馆 周繁伟)/天:你比上一页玩第5频道的还要更厉害一些,看来当地DC玩家不弱嘛! ●大厦将倾,非一木可支。(南昌阳明路 刘晋)/天:您将SEGA比作大厦,而将木好比莎木,甚妙。



PS如何接街机(续)

……(续上期)电阻可用1/8W金膜电阻，0.1μ电容可用涤纶电容或无极性钽电容，耐压大于电源电压25V即可。其他电容一般为电解电容。

注：电源电压12V取自街机电源盒电压12V/1.5A输出端，一切地线可接在电源盒地线上。此功放功率为8W左右，带动街机扬声器有余，如要更好的效果，可直接驱动音箱(需另配)，但TDA2030A需加散热片。



●图3

■什么是色温(COLOR TEMP.)?

答：相对于"深浅"而言，色温是颜色的另一种表示法。此定义比较玄虚，用大学物理尚不能解释。通俗译之，色温就是用物体的温度来表示光的颜色，温度的国际单位是开(K)，色温无论如何不能是"度"。色温高时会带有白色，并向蓝转变。这是广播级专业彩监的功能了，一般的家用电视都没有这项功能。JVC的"纯白电路"，应是在调整色温吧？

但一般的电脑彩显都具备调整色温的菜单，色温高可上万开，低的时候约5千开，具有多段可调，调整后可明显感到白色的变化趋势。注意，彩显一定要买公认名牌的，如PHILIPS、LG等等优质显示器。但是要注意，色温我们要求它百K连续可调，而决不接受厂家将色温设定成三段或五段。

然而我们非常清醒地看到，连续调整色温的功能只在少数纯平显示器上有，如未来窗775FT。

不得不量力而行。但是，无论如何也请记住，1600×1200/85Hz的彩显不是我们想要的。

索尼的两条线

曾经接到过部分读者来信咨询索尼彩电在显示全屏白色时，屏幕上下各有一条水平暗线(呈割裂屏幕状)，玩游戏时十分影响视觉效果是怎么回事？并问应怎样消除才好。

在此说明一下现象(原理请感兴趣者直接问SONY公司)。

这两条线(阻尼线？)出现于各种应用了TRINITRON(特丽珑)技术的显像管中。由于TRINITRON在技术上完全不同于人，所以这两条线竟成了特丽珑管的标志！一些人说只有看到这两条线，才能证明产品是SONY原装，进而产生出一种"自豪感"。

事实上，我们不应对此紧张兮兮或盲目崇拜，无论是什么东东，无论什么厂家生产的，只要你看到了暗线两条，则这款产品八成是应用了SONY的显像管：普通索尼彩电也好，什么ES/DRX彩电也好，甚至是昂贵的KX监、FD TRINITRON平面彩显也好，统统可以看到之。因为是先天原因，所以这两条线无法消去。

一般地，它不会影响人们对监视器材的使用。买SONY管显像器材的朋友，想必都是冲着SONY公司在视频色彩还原上的优势而来的吧？推销员更会耐心地"强化"顾客对"索尼是一切高端中的最高端"的迷信认识，终于形成误导。钻石珑原理近似。

栅状荫罩技术必须使用由两条横向金属丝固定的图像暗线，长时间后丝线必将热变形，可能导致色温变化及画面失真，难免淘汰。况且，每个人对颜色的评判也不完全一致。 (文责天师)

一位读者的PS2主机"使用经验"



←谁还敢竖起主机游戏！PS2的飞盘触目惊心。

天师您好。

我最近购PS2，当然玩D盗了。现在购买PS2的玩家也许就是因为有了直读块，所以可以承受软件价格吧。但是就目前情况来讲，是需要用随机附送的驱动程序DISK来引导，然后"飞盘"。我发现驱动盘退出时转速飞快(头批SCPH-10000型的部分"改机"直读块很差，驱动盘能够"飞"得跳出来)。虽说这张蓝色的碟是原版，质量GOOD⁺，但由于仓托退出时碟片是飞速与仓托表面(塑料)摩损，恐怕日久天长也有坏的一天吧。再说这张碟每机一张，金盘也刻不出来，坏了以后真是欲哭"无类"了。

现送上我的保养方法，以益广大玩D的玩家。

1)■开机，并按"退出"键，等仓托退出后，直接关闭机身后面的的总电源，以使仓托停在外部。2)■断掉所有接线，将PS2放一边。取一张碟片保护膜(未撕开的。若撕开，用那张黄色垫纸)放在仓托上，用针轻轻划出仓托最外圈也是最高的托面的轮廓(笔写不上去)，沿着痕迹剪下，应成一较圆滑的"U"字型(麦圈被啃了一块)。3)■用双面胶贴在外圈("麦圈"光滑面向上)。剪去多余凸出部分，撕下双面胶另一面，小心贴在仓托外圈上，双面胶应贴满"麦圈"的外圈，防止起皱。如觉边缘不美观，可多剪几个，直到满意为止。

这样，"飞盘"时，驱动盘的下方可就平滑多了，延寿是自然的。

编者按：这位来自合肥合瓦路钢铁新村的SQUALL·LEONHART读者，在文章最末还象征性地写了个"警告"部分，说是"本文谨供参考，未经SONY授权，出事概不负责"的字样。其实，许多读者都已知道，PS2低档直读的进价仅几十块钱，那质量能好得了嘛！飞盘毁机，连直读盗版商也知道附送一块仓托垫片，但是斯考尔竟然没有得到之，以致自力更生！同理可证，DC的GD乃1G容量，D版CD刻录时大幅贬损资料，生死2、刀魂2等一些大容量D碟游戏确实存在着一定问题，勿请玩友慎重。不是编者唠叨，D版害人害己哪！

●忆道板:D版好,买它就省钱。日出奔赴游戏店,日落赏玩不知倦。怎不忆道板!(东北大学 李勇)
●我爱生化危机3,更爱街头霸王3,特爱VR战士3,最爱樱花大战3。(太原南内环街 孙巍)

嘉富康的"街头霸王"精神

霸王塾

我将街霸Ⅲ 3RD放入游戏机，开机后看到的是一个巨大的CAPCOM字样(注:每到格斗游戏,嘉公司总是用大标)。

心中则早已谢过上帝让自己在家中享受游戏。

说句老实话,对这部作品,我曾觊觎得太久太苦了。

得不到,因为我国的街机厅没有这部作品。也许是价格太高,也许是因为玩得人少没有BOSS愿意进，嘉富康的游戏与玩家视而不见。

这真是对玩家的精神折磨。

万幸的是,现在有了游戏机。在"嘉富康街霸精神"的光芒照耀下,各派玩家拥有了自己的天空。借助高科技的发烧器材,我们可以一边喝着百事，一边玩着效果不逊机厅的游戏，加倍地领悟着游戏的真谛,全身心地体验着艺术的辉煌。

街霸Ⅲ 3RD,乃嘉富康看家游戏"SF"之最新系列最新作,日本公认的"究极"型对战格斗。此次移植家用机后，效果仍超凡不俗。游戏尽显卡老英雄格斗本色并焕发街霸青春。

LOGO过后厂家先送上了一段由美国人RAP的"街头霸王Ⅲ"供玩家欣赏,同时人头特写出来……照例进行基本设定之后,想是可进入游戏画面了,没想到却要先选择对手才行。

在实际的格斗中终于发现,游戏的难度竟是这样的高,判定空前微妙,系统之丰富简直要出卖老鸟。编者第一次玩,二星低难度下用红狗仅将GILL打至第一层皮,非常窝火。

当时便冷静下来，分析了一下失败原因，主要还是BLOCK'n应用不利、防守不利、低估了敌防超杀的敏捷程度而导致己方破绽过大,

更甚者,乃因渺视了嘉公司的游戏制作技术,顽固沿用12人、ZERO、EX等的格斗套路和攻击模式,岂有不被KO之理?

于是乎考察游戏的视点转而向游戏性方面转移。

原以为,CPS Ⅲ也好、POWER VR2也好、TRINITRON也好,给我们带来了高帧幅的画面、流畅自然的动作和艳丽的发色、准确的还原，作为玩家的我们已经不能再说什么了。但想来在厂商眼里,游戏的进化主要在于系统进化,其次才是画面。

当然,上面两者是相辅相承的、互相促进的。

嘉富康之所以要投巨资开发CPS Ⅲ或直接使用NAOMI,还不是因为既存基板已经不能满足其制作游戏需要了?合理地、适宜地增设一些创新格斗系统,恐怕也是他深思熟虑后的结果吧?

自从12人面世以来二维格斗游戏便再也无法逃脱嘉富康制定的"跳重脚、蹲中脚、下前拳"之连技家法。在街霸Ⅲ 3RD中，攻防之间的判定尤其严格，而BLOCK'n后亦可及时施以组合技连超杀,比较好地维持了系列特色。

在此要提两点小技巧：其一为攻击命中后必可展开连技(中攻击后/通常技的NO CANCEL组合/弱攻击2次后/跳攻击后)，其二为移动投(即在某些可以使角色产生移动的通常技之后使用投技。如肯的后中腿接投)。请酌情体会。

霸Ⅲ 3RD,人物动作连惯而无停顿感,初学者可能会感到不适,此作在"蹲中脚(接下前拳)"之后的"下前下前拳"之输入起始时间明确而输入过程变短（CAPCOM之连技输入法不提。如"→↓中腿→拳↓→拳松开"之类在游戏中比比皆是)。再加上敌人基本不吃单个超杀而只吃组合技，"使敌人滞空"便成为版边的一项课题。注意,通关后会增加特殊选项。

最后我们可以讨论一下游戏的画面和音乐了。正宗街霸系列，每一代的变化是天差地别的，但都代表了同时期2D格斗领域的专业最高水准。本作画面写实,景物细腻,角色塑造极具特色,画风狂放笔法分明。值得一提的是,某些角色的超杀之震撼,已非人类文明语言所能形容,尤为令人发指的是巨人HUGO的一举一动,必须反复研究,坚持练习。至于游戏的BGM及SE,都是为了配合画面气氛而设定的,全无ZERO2的那种幼稚,霸Ⅲ角色挨打后有真人发出的来自远方的声音。

在3RD中还发现，格斗进入后半程时将遇到两位很难打的对手,如豪鬼就非常厉害,由于BLOCK'n的引人,CPU角色的连技已经"出神入化",往往能打得你毫无脾气,如果跟其硬碰硬却又不是个儿。嘉富康在本作中将格斗的压迫感给表现得淋漓尽致,绝非是靠一味提高难度,而是将各流派格斗技的神髓如实反应到画面上,以高帧幅、细判定让打者真正体会出自己到底是如何被KO的。这种"游戏时需要大动一番脑筋"的感觉在该公司其他格斗系列中还比较少见。（文责天语)

JOJO奇妙冒险(DC版):这么好的格斗游戏,怎么不见贵刊报导?(天津河西下瓦房 王德鹏)/SF Ⅲ 3RD(DC版):如梦的画面,爽快的格斗。(长春绿园区青萍路 吴春凯)/天:都是嘉富康惹的祸。

天师你好。

本人乃一视频发烧友，可因苦于缺"铁"，家中目前只有一部MAG786FD彩显能供自己使用。此款彩显采用纯平特丽珑管,不知和三菱的钻石珑、纯平钻石珑相比,谁更强?

①本人一直坚信专业监视器优于专业彩显，不知对否？如天师不觉麻烦，小弟我将提出二个一直以来都很想知道的事情：②世界上最好的显示器为哪一种?（不包括平板显示器和等离子显示器)?价格多少?性能如何?哪儿有卖?③世界上最高级的视频端子为何种?

以上问题务请回答,小弟感激不尽。(皖安庆石化 李波冰)

答:你那款FD特丽珑的显示器我估计97年左右就有了,从技术层面上讲,平面钻石珑要先进一些。①你说的很对。CRT显示器最贵的一万元左右，而一台彩监常常2万元以上。这是因为后者的管子尺寸大。其实彩监的功能比起彩显来倒也只多不少，只不过是个特大的低分辨率彩显。总地说来，传统的彩显和彩监都已走入了穷途末路，必须大力发展电浆电视和平板显示器。②日立牌是HITACHI,点距0.21,日立是高度专业化的、挑战技术极限的大集团,中日第一家合资企业。目前市面上的大平面彩显,我认为飞利浦的不错。其实高级与否,关键看用途,专业用途的就是高级。同样是17寸彩显,带宽高的能达到5000多元,带宽低的1500元就搞定,你那台显示器,若是4000元以下就差在1600×1200时的场频上。③BNC。即R、G、B、H、V五头BNC插的那种连线。由于该方式隔离了各种信号间的干扰,所以是最棒的。很显然,从BNC插那极度原始的五根线输送信号可以推测，它稳健而有力，1920线没有问题。一般地，专业领域都用BNC(如广告制版、图形设计等)。另,因为DVI式接口的器材还未上市,暂不讨论。

狼之标记选人法:在角色选择画面中将光标调到JAE HOON(或DONG HWAN)处,按住START输入"下下上上下上"(或"上上下下上下")即可。(黑龙江双城铁杆)

●我是索尼派,但我只讨厌????,不讨厌DC。如果DC是索尼的,销量早超过一千万了。(四川乐山投了三张第8期选票的、希望在电软上不停打击索尼与PS2的SEGA狂们没有话说的、让X-BOX到非常去表演机能的 林敏) ●人生自古谁无死,留下PS给子孙!(河北张家口市 毕瑞翔)

●上海市 PS2 的碟，6 月底就已经卖 9.8 元了。(闵行区 俞立峰)
天语：听说大武汉已经开始严厉打击盗版 PS 光碟了，大快人心。

99 实战

HELLO！朋友们，我这个 KOF 迷又写信给杂志了，上次谈了一些关于 99 的部分简化技，今次说一些关于对战时的技巧。因为我马上要上高三了，所以以后不能常投稿了。这次一定把"家底"都抓出来。(天语：因王选教授发明的排版系统在 31 下用得很顺而在 95 下功能将有大幅损失，而王永民教授发明的视窗下 4.5 版打字动态键盘里所有斜向箭头均打不出，连大于号和斜杠也不能直接打了。所以，为提高工作效率，连续技将以"、"进行间隔，必要时某些方向甚至会加以汉字形容，请读者见谅。)

对战篇

1、利昂娜：这个角色在 99 中变得奇颓，↓D 变得相当 GOOD，许多玩友均被其"折磨"过。其实对付她是有好办法的。①强攻：可用 MARY 破之，利用其低空↓D 正破利的↓D。若低空↓D 强劲凶杀是可想而知的。②防守反击：这是我比较倾向与贯用的，关键你要有耐心与"利"对战，尽量靠近她。例如：用真 KYO，选用"↓B、↓A、右下 D"这个基本连技在近距离扁之有奇效。真 KYO 的↓C 对空十分强且实用，运用得当定让"利昂娜"的使用者手足失控。

2、京 (KING)：99 中她又多了→B 的特殊技与→↓→C(近身)这个不可防技，加上空中 C＋D，相当恐怖。破之首选 K'，K 用空中 B、↓B.B、站立 B，KING 一定是"英雄无用武之地"。值得一提的是 K 的空中 B，各位玩友以后要多发掘这个方面，对战牵强对手是首选。

3、蔡宝健：在 99 中可算是强手。→or←A 可驳凤凰脚，形成不可防御。另，他的低空 or 高空 C 也可打出不可防御。破之首选为："雇佣军"克拉克，若看蔡高空 C，你可不慌不忙地向前走几步(只要不跑就行)，这样可令蔡打空，然后克转身"抓之、压之"。

霸王塾

4 拉尔夫：称其 99 中的"铁拳"一点也不夸张。其通常技好狠、好硬，一般人对他是没有好办法的。笔者仅用 MARY 在对战中，一口气挑了 22 个人使用的拉尔夫，于是有了心得。若拉逼近你，用↓B 狂按破之；若拉空中强行进攻，可用"右下 B"轻松踢之，因为右下 B 相当有"角度"，而且奇快，对付拉这样的人物可谓之"以柔克刚"。仅用这两招普通技，必打乱拉的战法。

以一上一些实战技巧，因笔者水平一般，还望各位玩友有机会指点在下。

只谈"真·KYO"

许多玩友认为本作真 KYO 实力折扣，其实不然，有一句不成文的话"每个作品的主角均是最强的"，运用得当重拳不亚于拉尔夫的"铁拳"。↓B 配合↓C 使用得当对手根本无法接近你。空中 D(低位)封空也是一流。其 A＋B 后任一键要比除了 IORI 的任何一个角色都快。他的几个凶杀如下：

①站 B.B、→↓←B。因为站 B 近身为下段技，站防不能，所以可在对手倒地后，做"封位"技。②若对手下防备 KYO 的近身 B，可用这个方案：站 B.B、→B、→↓←B。你会有意外的收获，尤其对急于反击的对手。③近版边：空中↓C(打逆向)、←←↓C、←←↓C、↓C、七十五式·改 (←↓→2 次＋D)、百八十二式 (下前下前 AC)。这是笔者发现的真 KYO 最强的非 CM 状态下单发的连技，120% 成功，关键画线处要快。

另，①京 1 可用"下 B、下 A、右下 C"这个与真 KYO 类似的技巧，很实用且很好看。②京 2 与 TERRY 合作：KYO2 出场，空中 D 打逆向、呼泰利、←↓→C、立刻使出无式(共 9HIT)。其中下加线过程要快，所以空中逆向 D 尽量打得低一些，较易成功。这个 9HIT 最后 4HIT 相当完美，很有观赏性。(黑龙江木兰县高级中学 姜吉)

99 琐事

◆八神：此角色的"祈爪节"只需在对手被友情击中浮空高于 3cm 时击中，招式威力即可发挥到最强，对手费血程度比地面直接击中要强得多。八的对空有鬼烧与八稚女，后者要看得极准才可击中对手，不像 97 那样实用，但是若在后躲避(后 AB)时再出八稚女，效果会非常好，MAX 态最佳。

◆己方在被对手逼至版边时，往往会放出援助，这样便可破坏对手的进攻，若在放援助前对手是逼近己方，此后援助会从另一版端出击，给对手以不可防御攻击。

◆陈可汉 MAX 态铁球大暴走、良 MAX 态天地霸煌拳、真吾 MAX 态外式·凤鳞、草 2 的……等人物招式都是能使对手的防御崩溃的技巧。在先放慢性援助的情况下出以上招式，之后援助便可接续，或者为攻击 9 下，也可使对手防御崩溃。

◆KING：版边，立 D(2 击)、←↓→C(2 击) 或→↓←C(2 击)、SC 惊异玫瑰 n 次。

◆镇元斋：此角色做友情时，从放出至攻击对手间，最长持续时间正好为 4 秒 (对手要离友情很远)，正因此特点，本人便作了以下的连技，1) 八神的连技"逼对手于将近版边，呼镇、跳逆向百合折、近身 B、屑风、(此时对手于版边) 近身 B、→A(2 击)、慢出重葵花 2 段、友情击中对手、八稚女(可 MAX)"。2) 草雉的连技"逼对手于版边、跳 D、近身 C、七五改、慢出 (↓→A) 2 次、友情击中对手、(轻铄铁、SC 下↓→↓→AorC) 或下前下前 C(可 MAX)"。除了这两位角色外，其实还有许多角色类似，这里就不一一再谈，余下的希望各位高手能提出高明的连技。

◆99 的空中追打技

①东丈的↓←BorD 若击中浮空的对手，之后便可继续连"前下前 BorD"或↓→↓→AorC(MAX)。②金家藩的↓←BorD 击中浮空的对手，可在此招未完前 SC↓←↓→BorD。也可在↓←B 结束后连↓蓄↑BorD。③坂崎良的→↓←AorC 可击中浮空的对手后 SC 天地霸煌拳。④金家藩的↓→B、蔡宝健的↓→B、麻宫雅典娜的↓←BorD 等空中技击中浮空的对手后可 SC 超杀。⑤陈可汉的铁球大回转击中浮空的对手后"前下 A"连击。

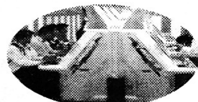
(海南省第二中学理科班 岚)

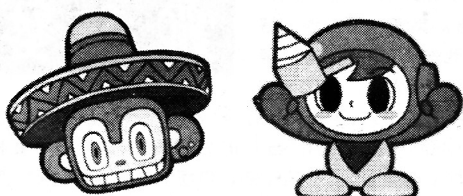
KOF99 中的超级大 BUG

"兰亭"的场地，玛丽 VS 八神，8 级，TEAM VS，己方八神，援助攻击特瑞，玛丽 (CPU) 在角落使出真正反击 (↓←orC)，八神一定距离内同时呼出特瑞，呼特后，立即发出"八稚女"，特瑞的援助"灌篮喷泉"全部打空。"八稚女"到玛丽身前，玛丽在"真正反击"中输入追加技，则出现"诡异现象"——玛丽原地不动，八神以头部为轴，像表针一样逆时针飞速旋转，死机。

2000 年第 7 期电软第 41 页底边八神 15 连击不成立 (请作者详细说明) 且最多不是 13 连击，而是——己方八神在版边，对手近身，跳百合折、↓B、立 B、梦弹 1 段、弱葵花 2 次、八稚女。14 击！ (北京西直门北顺城街 沈洋)

这就对了●一日将好友 DC 借到家正玩时，母突至，道：又看得什么日本电影？(河南南阳市)/天语：莎木的游戏性很大程度表现在它是电影，乃视觉娱乐。
●对某游戏评语(魂之利刃)：咱少林寺的齐眉棍、丐帮的打狗棍啥时让日本人给偷学去了？！莎木、魂之利刃、维罗尼卡、卜赖可麦吹克私、太 8，全部正版！！！真的！正版！！！全部！(北京洋桥北里 罗嘉)/天：玩正版的人士都是心甘情愿的，DC 的正版赐与我们 VGA。不过据传 1.1a 版 UTOPIA 引碟对应 VGA！？





观街机巨头作品有感

●桑巴舞厅才叫真正意义的游戏，太好玩了！（北京大望路 周昀）

最近，由于街机业景气回复，在全国各大中城市里，世嘉、南梦宫、科乐美等闻名全球的街机商之新作品纷纷登场——科氏还在继续她的成名音乐系列，南、世则是独辟蹊径、穷追猛打。他们都为研制筐体而绞尽脑汁。

最具代表性的其实也正是那些游戏性强、体感性强的作品，传统的赛车、GUN 类射击等被少数厂商所垄断的类型新作较少，反倒是一些另类游戏在吸引新规玩家投入进来时显示出强大的魅力。当编者看到这些轻松的作品所表现出的深层内涵后，惊喜之余，大为触动。

日本游戏制造商们经过多年地发展，各自拥有极其先进的编程技术和极其强大的机械制造技术，已经远远地把包括美国在内的其他国家抛在身后。而当我们看到“桑巴阿明哥”中那温馨、热闹、欢乐、详和的画面气氛后，亦必会被制作者那种细致、严谨的制作态度和积极向上的生活态度所深深感动。

于是很自然地想通了为何美国人要为中裕司而流泪，为铃木裕而跪拜。游戏制作人在美国人看来就是英雄，所以崇拜。

这样优秀的游戏还有世嘉的“职业”系列，该系列源于生活，画面震撼，制作者巧妙地利用高科技让玩家体会到消防士的勇敢、救护车人员的敬业、的哥的辛劳(编者曾见过街机开 8000 $ 以上的 S 级达人)……等等，难怪倍受到国内各地玩家的喜爱。另一巨头南梦宫就更加重视游戏的趣味性了，该公司的体感机无一不给玩家带来欢笑，其研制的四人同乐“WORLD KICK”，就把足球游戏提至了一个全新境界。　(文责天师)

投假成绩的模拟器玩家呵 你为何不忏悔

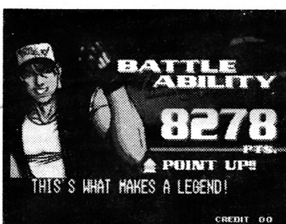
《电子游戏软件》杂志社的众位小编们好！

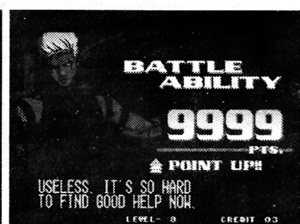
我是你们杂志的老读者，一直长期订阅你们的杂志并且十分喜爱。希望你们再接再厉把杂志办的更好。

我也算是一个玩龄不算短的玩家了，喜欢的游戏有 FF 系列、格斗之王系列等等诸多类型的游戏。格斗之王系列更是深受我和我的朋友所喜爱，经常是一见面就是，来！挑几盘。经年累月朋友中更是出了不少高手。你们杂志每期的格斗天书栏目是必看的，然后就跟着练，长经验、升级、转职……。

今年 5 月号杂志一拿到手就开始细细品味，然后就是看到 XX 页上那张 99 格斗王的图片 **なに**？5000 多分！！有没有搞错，怎么打的？立刻招集一批高手研究，研究了半天，确定此图是假！这是一起利用计算机犯罪的典型例子。因为我们用特瑞 LV8 打出了一盘 3 个 PERFECT、每人一律用 7HIT 以上的连续技在 15 秒内杀死且不叫援助，只打出了 1325 分，试问有谁还能更厉害。而且我怀疑没多少玩家会专门带照相机（如果他给你们寄的是照片的话）去打机的。如果他和我一样寄去的是 BMP、JPG、GIF 格式的图片的话则一定是电脑模拟器（电脑模拟器去年 10 月第一个星期就在网上有下载了，且能完美运行/天语：看到寄来的是打印图片，已知其有假）上截下来的，然后用 Photoshop 5.0 等作图软件稍做手脚就能天衣无缝了。（浙江湖州朝阳巷）

你们的忠实读者：浪人





能在电软上出现，我已经很高兴了。但我还是要努力。(湖南张家界市区向导)

天语：你寄来的“中国邮政名信片”，是湖南省希望工程实施十周年纪念款，上面那张照片较震憾，配上一首发人深省的小诗，通过邮政起到让他人快快行动起来的作用。

原诗

敦实的泥土的儿子
你眺望什么
你的眼眸盛着怎样的忧伤
日月的轮回
让人怎么能忘掉其中的滋味
最近的心跳，最远的命运
苍天啊
以列祖列宗的名义
给我一捧希望的蓝天



希望工程
鲁 YZP0104(5-1)

←山东梁山读者陈帅寄来的“山东希望工程实施九周年纪念款”，图片则是著名的大眼睛小女孩。

……我再告诉你龙哥。你们北京的高手，到保定来了不少，全都被我一一擦倒，高手也不过如此，全国好多高手都是我的徒弟或者是我教的(天语怪叫一声“哇呀”！)。你们北京就有一个，名字不响，叫“朱华”。此人擅长用无赖技，就算你用功再深，如果不研究他的战略的话，很难取胜。比如他当初用隆和肯(街霸系列)，跳跃重踢走上前一个普通投技，活活气死！连轻脚都出不来，就被“背”了过去。此招我十局后，便轻松破摔！

我不告诉你怎么破！气死你！

听说你龙哥游戏玩的不错，不过依我看也是个普通高手级，要想达到“暴走级”必须“不耻下问”，仔细研究每一个人物的必杀技。我再告诉你龙哥，97 中所有的连招都是我自己研究的，从严没让别人告诉过我，你们刚登出来的连招我早就研究出来了，只是我晚一步投信封而已。对了，我打算开个“游戏专卖店”，龙哥请起个名字如何？最后祝龙哥耳朵好点，别真聋了。(保定市东关小刘庄 8 号楼 1 单元 201 室 NOISE 乐队，071000)

天语：还真去过两次保定。没发现您呀(笑)？倒是在火车站附近发现不少“厨师学校”的巨幅广告(堪称保定一景)。

●最终幻想 9，PS 的棺材板。(天津贵阳路天兴楼 PS 迷 张园)

●世嘉、索尼、任天堂、微软你们一定要有话好好说，在 2001 年不见不散、永远都站直了别趴下呀！(北京朝阳大望路 周昀)

●游戏生涯感想：虽然已经拥有 DC，但我还是时常去玩 SS 和 MD，为此我要说：“是世嘉把我带入了游戏的天堂。”(“正是由于玩了莎木，原本想买 PS 的我改买了 DC。”的无锡惠龙新村 司小康)/天：难道，那款惊世骇俗的游戏真的起到了带动 DC 销量之作用？在我国？



龙战士Ⅳ

这回，总算全部登完了。感谢大家的捧场。

小说攻略妙就妙在它可以帮助广大不懂日文的玩家比较深入地理解剧情，因此，在华语电玩圈子中它非常流行。

这回一次就登完

PS　厂商：嘉富康　类型：RPG　发售日：1999年4月27日

作者文武　责编天师

◆第三章　流逝

带着隐隐的伤痛，佛鲁一直在术中徘徊，仿佛要从这满园青绿中找出玛美的身影，只是她，如同飘在空中的光晕，全然消失了。当她得知玛美被捕的消息只得黯然离去。

佛鲁带着村民给的“命のバングル”，往南穿过森林直到一座小庙（ほこら），庙门前竖立着一块石碑：“欲进庙者，须有奉献”。佛鲁正在心中咄笑这一句话，一直跟着他身后的怪物，用力地往石碑上撞去。血光四溅，石碑打开，而怪物也在殷殷红花之中死去。

“是，自己，成为奉献吗？”佛鲁感悟道。“对我所走的道路而言，也是将自己当成奉献？……不自觉地被卷入了光流之中，因为它是‘不变的人’的光流？”

他走入小庙，发现了地上的龙水晶。像神一般的龙，在寂灭后只不过也留存这一点点冰冷物质。他继承了龙水晶之力后离开小庙。但在经过索玛森林（ソマの森）时却突然感到一阵巨痛，仿佛有无数只手撕扯着他。是远在阿斯塔那的玛美被装入诅咒炮，不但要牺牲于诅咒炮之下，还成为了攻击佛鲁的工具。

“哼，这是……”地面开始巨震了起来，“诅咒吗？”

自空而来的光线夹杂着凄厉的叫声击中了佛鲁，整个森林都变成一个鬼影憧憧的魔法阵。

“是，诅咒……连……自我……都一同消灭……也不顾的……是人吗？”他再也支持不住，“太愚蠢……无论什么时候……都太愚……”

空中突然消失了一切声音，唯有一团光芒缓缓降下。那是玛美的首饰，唯一留下的和玛美有关的事物。在这瞬间，佛鲁伤口一起迸裂，痛苦和悲愤使他发狂，嘶声长啸磨砺着受伤的人间……

看着因熟睡而平静下去的龙，妮娜感到极度的疲倦。片刻之前的回忆，永难磨灭。阿修罗被绑了起来，刻雷和斯盖斯一起看守着她。

“你们要用龙来干什么？是想和帝国开战？”

“我们不想与你们一样……我们并不喜欢战争……”刻雷摇头道。

“听说否定休战的是温迪亚。”

“是的，看拉索做出了什么？残害无辜的人，纠缠并攻击龙……使成暴走是谁的错？！无论如何，我都不会把龙交给帝国！”

“哥哥……虽然是这样……但是……龙变成那个样子……我想并不只是因为龙作为半身的不安定，或许……当帝国那个人和龙合在一起的话……”

“不可能！”这样和将龙交给帝国没有区别！

“不！哥哥，我们不是交出龙，而是进入帝国！龙不是说过和初代皇帝见面是宿命吗？那么倒不如我们自己去找他”妮娜说着走到阿修罗前面，“我们说要去帝国，并没有和你们对立的意思。”

听妹妹这么说，刻雷决定回千苗古村找长老商谈。斯盖斯一剑斩断缚住阿修罗的绳索，一行人返回千古村。长老同意他们的计划，阿修罗也表示要协助他们。龙去向迪丝道别，发现她正睡在MASTER的旁边。

“是你们呀……等了很久了，我现在就起来。”

MASTER双眼一亮，站了起来。大家看见MASTER能动了，惊喜万分。迪丝终于还是回到了MASTER体内。因为迪丝的回来，MASTER笑个不停。一阵暖意如云扩散，润盖了众人。

他们南行至拉夫特山（ラフト山），利用木筏到河的下游。为了到西则大陆，必须得有一部砂船，因此便要到附近的捷德（ジェド）去。

但是，捷德虽然有砂船出售，但价格之贵却超出他们的想象。这天刚好有砂船出港，刻雷正想与船主商量，性急的阿修罗却抢先行动，在砂船离港刹那，跳进船内以武力横夺。却发现船主是玛洛克。玛洛克义正辞严地呵斥他们的“强盗行径”（刻雷兄妹感到自己正不断缩小）。但到后来居然毫无条件地送了他们一张巨钞（兄妹一下子变大数倍），让他们去买船。（奸商准则之四·先予后取）。

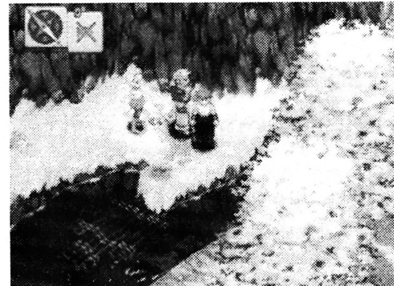
再次来到哈丝比特町，但因为上一次的转移，大帝桥装置已发生故障。坐砂船穿过基加山（ギカ山），来到了龙古町（シュークの时）。但这里却被帝国军封锁。

妮娜将两旁的货车排成一线，随后利用这弹力跳过关所。

关所以北就是海港龙古町，去西则大陆必须乘船。但之前须前往东北方的水神之庙（水神のほこう），找到小洞里的微波小石（さざなみの石），放进湖中。见到白光后去祭坛召唤出海龙，得到意味着水神恩准的潮之玉（しおの玉），便能出海了。

众人回到龙古町，在酒场要求船长起航。这个秃顶胖子虽然同意却不允许女性上船，因为“大海是属于男子的，没有根性的女子不能乘船”。经历了三次令人啼笑皆非的测试后，他们终于顺利地上了船。

船向西则大陆进发，然而好像有什么海洋生物追着他们，并一下一下撞着船尾。当时龙与妮娜正在船底舱参观，一阵巨震令他们不知所措。上去时见到阿修罗正紧张地举枪对着楼梯口，险些将他们当成海蟑螂一枪躲杀。几人到了甲板，在万里晴空之下，一个健壮的身躯一跃而来，肌肉男阿刚又一次向他们发出挑战！战胜他后，壮男扑通一声掉入海中，船继续前行。几天后，海风停息，航行速度慢了下来。停靠在有魔神之海之称的火之山岛，此地有“神”存在。能令风静止、巨浪起，而令许多船只沉没。



众人乘小艇到岛上去调查。见到那只自称为“神”的怪物。他们问它有关“不变的人”及“龙”的事，它不知所云。但片刻后发现来客并非是来贡奉的，便发怒起来。一场战斗过后MASTER（迪丝）有所感悟道：“现在整个世界，龙的气息正到处流行，有些魔物受到影响，便妄想成为神。可能龙的另一半知道这个情况后，会使龙的气变得混沌也说不定……”

风力再次作动，船终于到达目的地利普村（リプ村）。从这里打听到南方有一座巴布村，有路能通到帝国。经过南方森林时，有一个形容古怪的矮人，叽哩咕噜地不知向他们说些什么，只能猜他是饿了（**お腹が减てるおだから食べ物をぁげすろ！**）。

到了巴布巴布村（**パフパフ村**），受到的欢迎礼却是万箭齐发！幸亏在森林中做过善事，那名怪人跑来又一番叽哩咕噜，众人便由险些变成刺猬而一跃成为巴布族人的贵客。从这里确实有一条路通往西则，但

●死或生2：感觉不出DC版与PS2版有何不同。DC也不差么！（南京虎踞北路 张欣）/天语：你还没看到VGA效果吧？我们可以荣幸地、负责地向大家宣布，DC进行电脑输出后它就是老大。谁拥有更多的正版，谁就能享受更多的VGA效果。从这个角度讲，DC的盗版终是嫩了些。

要等海水退潮才行。众人到处闲逛，在一间屋中见到一个巴布族人奄奄一息的样子，他们不忍坐视，趁着还有时间，坐船到东侧的小岛（紫族处）找到摩斯草（**モズ草**），回到村中让那病人服下，却不见好转的样子，彼得黯然放弃。但没有想到，随着第二天的到来，那病重的巴布族人变得精神了起来。而更大的喜讯也接踵而来，海水已经退下，可以通行了。

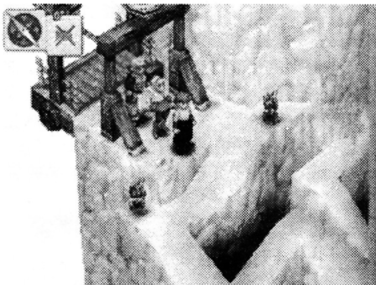
在村民的带领下，他们到了通道的入口，一直南行，力求在下一次涨潮前到达，但天色转黑时都未见终点，只能在一个小岛上宿营。第二天，刻雷的一声惊呼宣告他们厄运的到来，阿阴险的潮水趁夜高涨，将众人困在了这个小岛之上。

一步，又是一步。佛鲁艰难地来到了帝都的门前町，疲倦在脸上显露，却用麻木掩盖了心中的伤痛。

"喂，你……没事吧？看上去脸色很差……没事吧？"一个村人关心地问着他。

"这儿……是帝都……吗？"

"是。是这于佛鲁殿下建设成的……佛帝国之都……"



佛鲁静立片刻，那几个字仿佛与他无关，脑中唯有到达帝都这一个想法，似乎那就是他此刻存在的全部意义和归宿。望着景物分合的前方，略略调整一下呼吸，继续迈出步子去，一步，又是一步……

又过去一天，潮水丝毫没有退去的迹像，刻雷不由焦急起来。龙醒来与妮娜和阿修罗去岛内搜索。

他们在岛内找到一支钓竿，去河床边上钓鱼，由此解决了粮食问题。在回去途中，妮娜突然在水边停下——

"我，总是觉得有点不舒服，这么长时间都没有洗过澡，这里的水看起来又很清澈……"

龙点点头，似乎也颇为欣赏这青流。妮娜见他不谙世事，只好说："阿龙，我要沐浴，请你到那边去一下。"龙走到大石后方，妮娜又关照道："不要让其他人来这里，也不要偷看噢！"

水声和戏笑声同时响起，龙几次好奇地想张望，又终于忍住。"咦！阿修罗！你的……这么大？！"妮娜一声惊呼，龙不知发生了什么，一探头，耳边却是一声枪响。子弹射在岩石上迸起的火花刮得他脸上直疼。他只得沮丧地蹲下去。

终于到达皇城的佛鲁，却受到门前士兵的拦阻，并说奉13代皇帝索尼尔之命要赶走他，一路的疲惫立刻化为怒气。顷刻间两个士兵毙命。佛鲁一直走到结界。一只神兽认出他后跪下行礼。当听到他要毁灭帝都时，神兽亚达异常震惊，但由于这是出自神皇的命令，只得遵从。神皇乘着亚达到了皇城内部，姚姆站在那里，神色不知是傲然还是预知结局的自嘲。

"神皇殿下！连诅咒炮都不能阻止你吗？"

召唤出的魔物被佛鲁轻易打倒，姚姆并没有放弃，又作第二次的召唤，但在强大的神皇面前，多猛烈的电光都不能崩泰山一角。

"结束了吗？"佛鲁对着蹲下的姚姆，双眼中全是揶谕之意。

"力量……已经回复了……"姚姆痛苦的表情却也有一丝担然，"神皇殿下，我们根本不是你的对手。"

"人……真的是想亲手打倒我这个神吗？"

"只是因为害怕……尤其是现代皇帝索尼尔殿下……"

"觉得没有神存在的必要？哼！"

"我从来没有奢望过对神出手能平安无事，只有用我这条老命来抵罪。"姚姆在自己召出的火焰中感受着绝望的痛苦，"人，有时候就是这么愚蠢的。"

"……火光，佛鲁双眼的温度却在迅速地冷却下去，直到变成了让人心悸的，没有一丝情感的寒冰。"

他来到皇宫大殿前。此时坐在御座上的13代皇帝索尼尔，听到外面的嘈杂非常不安，希望尤娜能帮他消除这种不安。于是尤娜那将"神铁之剑"交给皇帝，让他刺入神皇体内。可怜的皇帝丝毫没有觉察到尤娜眼中的阴影。

"是……神皇佛鲁殿下……恭喜你在这个时候复活……"尤娜走出大门迎接神皇。

"消失吧，你对我无用。"

"不！等等，这样神皇会再次被封印的……"

佛鲁回过头去，两名法师连同士兵包围了他。佛鲁变身为龙，以无边神力将他们击倒。尤娜趁隙逃跑。佛鲁进入神殿，大殿之中只有13代皇帝索尼尔一人。

"盟约不同了。"索尼尔神色卑微地上前迎接。"这决定好像是……就好像是古时的誓约一般。当然神皇殿下已经复活，所以我想将皇帝之位归还……"

"够了……快消失……"

佛鲁前往皇座时，感到腹部一凉。索尼尔以为得计，大笑起来："哈哈，是神铁之剑让我取得成功。哈哈哈……说什么古旧盟约！帝国是属于我的？"

殿内突然充满了邪气，神皇眼中现出骇人杀机。"哼，愚蠢的人！"神铁之剑刹那被逼出，并雷霆万钧地斩落索尼尔的头颅。浑身罩满杀气的佛鲁拖着一地的血痕，走到皇位边。一直旁观着全过程的尤娜，偷偷拾起神铁之剑后离开。此时，神皇高高在上地坐于皇位上，斜长的影子拖落在地上，盖住了血迹，显得无比的冷峻森严。同时，那靠在椅中的身躯，却又在大殿明光之中显得那么孤单。

在钓鱼场，龙将注意力集中于垂钓之上，一点没有注意到妮娜的郁闷。

"龙，听见吗？龙，你很累吗？"见到龙毫无反应，妮娜反而像消除了顾忌般的喃喃说了下去。"龙…我……你说我是不是喜欢刻雷？可是…哥哥和艾莱娜姊姊真是要好吗，从小就是这样……两个人什么时候会结婚呢……哥哥和我在一起的话……只是旅行。就算是伤心、烦恼、迷惑的时候……哥哥都……不会带我一起的。回去吧！"

心情似有回复的妮娜带着龙回到帐蓬。第二天，潮水终于退下。他们往南通过哥西亚村（**コウシア**村），再越过捷扬川（**ジャン**川），就来到威科亚村（**チクア**村），有一商人知道去帝都的方法。但要以三件宝物之一来交换！一，遗迹的宝物，在哥西亚村附近；二，哥西亚村的手工艺品；三，三种不同的鱼，分别是火星章鱼（火星**だこ**），鲤鱼（**ジャケ**）和大达鱼（**タイタン**），每种各要三条。

由于遗迹中的龙水晶要留给龙，而钓鱼又太麻烦，不妨去哥西亚村，找到道具屋主人，他慷概答应给众人制作工艺品。拿到工艺品，便换得了情报：从南方的运河可以通往帝都。

利用木箱和闸门的开关通过运河。

他们往东北来到皇帝墓所，但走到入口时，守护墓室的神兽Won－Qv由石雕还原，并和众人打了一架。乘坐升降机到最底部，分别取得"**まがたま**"和"**オンクーの石**"，在深处打败关底后，神兽昂克又出现，因为龙将其打倒而服膺地将"**オンクーの石**"交给龙。以此打开前往亚斯塔那的通道，翻过姆科特岩壁（**ムクトの岩壁**）便能到达。在这里打听到帝都出现了可怕的魔物，因此帝国便将丹之关关闭。

他们依据街道上帝国士兵所说，先去亚斯塔那的临时军营。这里到处都是魔物，沿途都是受伤的士兵。他们来到深处的蓄水库，一大堆触目惊心的内脏样的物体拦住去路，龙挥剑斩去，却丝毫不起作用。

"这是不可能的。"空中出现了温柔的声音，一个影子浮现在众人面前。

"艾，艾莱娜？"妮娜几乎与刻雷同时失声道，"姐姐？"

"刻雷？妮娜？"

刻雷大声道："艾莱娜，我要去你那里，该怎么办？"

"要打开通道，用普通的刀剑是不行的，必须利用'神铁之剑'……现在正在一个叫龙那的人手上，快点去找他。"

"哥哥！是艾莱娜姐姐……姐姐她！"妮娜靠着刻雷，喜极而泣。这时的他们，完全没有意料到以后将会发生什么。

以阿修罗领队，进入被封锁的丹之关。龙那无法逃脱众人的紧逼，只得弃下"神铁之剑"逃走。龙装备上"神铁之剑"，回到蓄水库。斩破了封锁通路的内脏，来到最深处。龙那好整以暇地告知众人鲁恩将军已去帝都，并让众人自去屋内察看。

艾莱娜，他们惦念已久的亲人就躺在床上，真切得让人以为在梦中。刻雷甚至变得有些木讷了起来："艾莱娜……终于……

●今夜无话可说——DC游戏。/天：这也是一位南京读者，他认为DC经过一年零八个月的坚守，终于被盗版攻破了阵地，实乃"盗版、盗版——不逃"。实际上，根据选票情况，目前每天约有20张投DC游戏的玩家（以往约三五张。而投PS2游戏的选票仍较难寻），国内DC的价值在实战中体现出来了。

可以见面……”

“一起回去吧，姐姐！”

“你们来到这里，真的很感谢，妮娜，刻雷……但是，我，永远不能行动……”

“为什么，姐姐？现在帝国正处于混乱状态，要逃出这里是很简单的！”

“走吧。艾莱娜，没问题的，有我们带着。”刻雷也说。

“现在，世界发生了巨变……你们正处在这广大的光流中……请你们继续旅程……去你们该去的地方……妮娜，能让我和刻雷两人呆一会儿吗？”

妮娜出门之际，艾莱娜又向龙说道：“龙……请将‘神铁之剑’放下来。”

“艾莱娜，究竟…”不安笼罩了刻雷。

“刻雷……我说过你们现在……正处在能改变世界的强大光流之中……在这光流的主角之一是龙，另一个就是‘不变的人’……两者终要相见……问题是你们的打算……”

“艾莱娜，为什么要说这些话？为什么你会知道这些事？还有……你所说的不能动的意思是……”

“刻雷，听着……其实我……”艾莱娜用力坐起道。

“是‘不变的人’……她是我制造出的‘不变的人’”尤那突然出现。

“制造?你在说什么?”

“我们想利用艾莱娜作咒炮的祭品。”

“祭品?你！”

“是的，就和你见到的一样，祭品必须有很深的关系和纯良的资质才行……在东则人气最高的艾莱娜，是咒炮最适当的人选。但是，问题是将痛苦给予祭品才能施行诅咒。但祭品受到痛苦就会死去。就制作了另一个身体给她……”

尤那一下拉开被子，恐怖的情景让刻雷不禁后退了几步。那里，完全不是人类的身躯，而是蠕动着的内脏……

屋外不明真相的妮娜兀自在感叹：“就这样吧，让姐姐和温迪亚的王子刻雷在一起吧。从今开始，两个人的生活重新开始吧！”

“怎么？将大量的魔物进行魔化，就能制造出这样的内脏…只是，制作得有些大了…你们刚才所经过的内脏，都是她身体的一部分。就算多痛苦也不会死的祭品…就像不变的人…没错，我是，在制造神呢！”

“混蛋！我要杀了你！”刻雷眼中喷出骇人的怒火。

“不，这可不行。我可以制造神，你是不可能杀死我的……我一定要用这技术来纠正这个世界。”尤那说罢立即消失。刻雷浑身发抖，显出从未有过的无助和柔弱来。

“刻雷……已经够了……”

“艾莱娜……我……为你……能做些什么……”

“在那里，有一把‘神铁之剑’。请杀死我，让我得到快乐，刻雷……”

“我，我做不到，我对你……”

“我知道，因此才拜托你。刻雷……最后能见到你真好……”

刻雷讶然看着艾莱娜，那荡气回肠的话在耳边盘旋回绕。而在他眼中，是艾莱娜渐渐变得模糊的笑脸……

从屋子中传来一声惊天动地的怒吼，似乎要将整个血红的天空撕裂。刻雷慢慢走出，看似平静的脸没有一丝悲伤和绝望。感到身体发冷的妮娜从这张石膏般的脸上已经得知，姐姐再也不会回来。

而他们的旅程，就将回到“不变的人”的宿命之中，长久以来，一直没有结束……

◆末章　变化的人

一轮无声的烟月照在清冷的大地上，夜雾迷离之中的妮娜，沉痛面容始终没有改变。

“妮娜……你很难过吗?”MASTER 满怀忧伤地问。

“怎么说呢……姐姐……以前没有见到她的时候，说过不放弃的。不过，当，当听到她已经不在了的时候……”

这个停顿令龙伤感不已，在旁默然安慰。MASTER 若有所感地说道：“MASTER…在迪丝殿下离开的时候……虽然不知道下场会不会变成个空箱子，但是……”

“继续努力是吗?MASTER……”月光揉合着泪光，妮娜压低着语声。

MASTER 坚定的点头令妮娜多少振作精神，而一旁的刻雷却如木石一般，呆然不动。

篝火不解为何会有如此多的悲伤，只是一味地颤动，阿修罗走近刻雷说“我觉得……她…拜托你的事……你并没有做错。”

刻雷愕然抬头，阿修罗在火光中第一次显出如此温柔的容颜。而一直不作声的斯盖斯也木讷地说道：“我，我也是这么想。”

穿过索玛之森便来到帝都，昔日繁华不再，满目皆是战争破坏后的残象。在皇城门前打倒了飞跃而来的神兽，见到地上躺着一名伤者，阿修罗立即走上前去。

“鲁恩将军！阿修罗中队长接受特别命令，到东则参与捕龙计划。”轻微发颤的语声中除了对上级的尊敬，似乎还蕴含着其他的什么。

“是啊，没事吧，阿修罗……”将军注视阿修罗片刻后又发现了一边的龙。“那一位，是，龙吗?”

“是，叫阿尔凯依龙。”

鲁恩将军勉强站起观察着龙，他能明显地感应到龙身上强大的光流，似乎为此而感到万分安慰，并对龙道：“一直以来，实在是太无礼了，请原谅我们吧，龙啊。”

没有人明白他这句话的意义。阿修罗将龙那一事向他报告后，鲁恩不禁摇头道：“实在是太自大了，用自己的手制造神，……从来没有想一想，借助神的力量的同时也在亲手杀死神。不过人的自大想法原本也是为了人类……不能让全世界陷入被灭亡的危机里。”

“因此，我们就必须见初代皇帝?”

“是的。这也是到目前为止唯一的办法……还有你，阿尔凯依龙……你是另一个神……神啊。因为我们的浅薄，就算被消灭也是没有办法的事……但是，神啊……如果在你眼中时光会有少许变化，那么，就请将……未来，带给我们的子孙……”

“将军，我……不敢说一定顺利，龙他……”妮娜絮叨道。

“龙，会因为妮娜而去做的。所以不会有问题。”MASTER 的插嘴让妮娜双脸绯红：“为什么说这种话！”

“哈哈哈。能遇上阿尔凯依龙，就会使你们得救……”鲁恩将军真心快乐地笑了起来，“阿修罗中队长，做得好！那么，就带他们进皇城吧。”

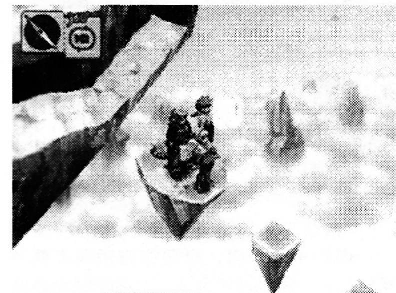
“是，将军！”

阿修罗将城门打开，一行人依次进入，但阿修罗却迟迟不肯走入，一直注视着鲁恩将军，仿佛有割舍不下的眷恋。

“不用担心我的伤势……再一次像以前那样称呼我好吗?”察觉这一点的老将军向阿修罗说道。

“将……不，爷爷……”

“阿修罗……我一直都没把你好好地当孙女看待……”将军眼中蕴含着无尽慈爱之意。



“爷爷，我……”

“听着，阿修罗……如果世界还将继续运行的话，我希望你能过上幸福的日子……所以，去吧。从现在开始，世界将要变成怎样，就看你们和阿尔凯依龙了。”

阿修罗向爷爷有力而庄严地行了个敬礼后慢慢走入皇城。鲁恩将军目送孙女的离去，方才觉出了力气已在体内流逝殆尽。他抬起头，晴空万里，一碧如洗，可以深荡一切盛衰成败，荣辱得失。在苍天之下，一个将要归入永恒寂静的生命，虽然渺小，却无比的真实。

“这个世界，是属于孩子们的……老兵……该到了消失的时刻了……”

终于，一行人来到了皇城之内，庞大的迷宫建筑像征着这个传说将至末尾，而这上下各五层的结构同时预示了人世风云最后的诡澜。在迷宫中找到三种颜色的封印符，解开封印后，便能到达地底，阴暗的皇宫大殿。

“来了吗？我的另一半…但，却带来愚蠢的人类…”未曾做好准备的刻雷妮娜等五人被几道光击倒，唯独剩下不知所措的龙一人。“好了，到这里来吧，我的半身…”

沿着阶梯走上去，高高在上的宝座，却看不清高坐于上的人的神情。龙慢慢向前走去，宿命之曲借着他的心跳响过一声，又是一声。

经验●DC 使用 VGA 输出时，VGA 盒上的两个音频输出端(PC 有源音箱端/TV 立体声端)竟然在同时发音。OK，我们只要将电视端的红白两根线接入功放即可实现更佳的效果。DC 的音视频均属发烧级，须以优质 AV 线进行转接并送入功放辅以铁丝网级小喇叭(如博士、ZOMAX、金榜、JBL)监听。

“龙……另一个我呀。成为一个完全的神的时刻终于来临了!”龙在接近。

“改变自身，舍弃肉体，将所有的一切都变作灵魂吧!”龙还在接近。

“没错!然后就利用神的力量和这个世界告别……”终于走近面前的龙疾速挥剑，但砍中的佛鲁却不过是一个幻影。

“是这样吗，龙……与变化无常的人还有些关连……你是不能逃避的，来吧，到我们的最初之地去吧。”

妮娜他们也已经醒来，和龙一起，走向一切从此开始又一切将在此结束的最初之地。

黄昏，以永恒的沉默怀抱人间，帷幕将要拉下，将要给世界以及人性打上完结的烙印，或许，从未曾有过开头?

佛鲁站在祭坛之上，背对着众人，那是与生俱来的神的落寞。妮娜正想上前，却被龙拦住。既然世界的命运交给了神，就只能由神之间来选择。



“很久了……对于人来说真的很遥远……但对于我而言，时间的流逝根本就不算什么。”佛鲁转过身来，与龙的目光彼此交汇。“神被召唤，但是，因为这不完全的召唤术，却唤出两个神来。真不可思议，第一次遇上身外的自己……龙，你明白我的感受吗?(龙认真地点头)我明白，你一直继续着和变化无常的人类在一起的旅程，但是，龙，我的半身啊!你所知的强大光流，到头来也一直会流逝的……”

战斗在两个不变的人之间展开，而佛鲁的不停质问也仿佛天和地的回音:“你想守护这变化着的人类世界吗?你想把未来交给人类吗?那么就让你看看我的实力……努力吧，如果你失去意识的话，站在你后方的人就会死!”

龙被佛鲁的光打倒，妮娜迅速跑去。

“有什么东西值得守护，就这样完了吗?”佛鲁看着妮娜对龙使用回复魔法，看着他们一一守护在龙身边。“龙……你正在迷惑。这个世界真的有价值去守护吗……你，曾经看到过，这些无常的人们……喜悦、愤怒、欢笑、悲哀……生，还有死的样子。但是，龙，这些和我都没有关系，无价值的东西我可不要。”

一红一蓝两道光流在佛鲁和龙身上升起，彼此回映，彼此在流逝中追绯一切的过去。

“无常的人……这些人类，无知、傲慢、虚伪、互相伤害、互相残杀……无论如何都太蠢蠢了……是吧，龙……人，只会为自己而活。”他想起了被姚姆袭击的那段时间。

“可能是。(**そうかもしれなひ**)”龙回答道。刻雷被判刑的情景在眼前掠过。

“你所看见的人是不残忍的吗?”

“可能是。(**そうかもしれなひ**)”龙回答道。杀人的将军拉索最终也自身陨命。

“你所看见的人是不愚蠢的吗?”

“可能是。(**そうかもしれなひ**)”龙回答道。艾莱娜被改造成“不变的人”，却如怪物一般饱受着痛苦。

“将迷惑舍弃吧，龙!”

龙思索良久，方得上前回答时，身旁却传来了妮娜坚定的声音:“龙……我，喜欢这个世界，是龙存在的世界……我相信，我所喜欢的世界……”

“真是无聊……喜欢也好，相信也好，这种没有价值的东西，能换来什么!”玛美最后一次望向佛鲁的目光又在他面前铺叙开神不该有的伤心之曲，逐渐融入他的体内，令他愤怒，令他发狂。“好了，龙!我们成为完全的神的时刻已经来临……将迷惑舍弃吧，你没有什么东西要守护……”

“龙能够感受到自己另一半身体佛鲁的绝望感觉……所以人并不是这样的。”(选**わからない**。如果选另一选项会进入BAO ENDMB，龙神佛鲁吸收，变身后的佛鲁将妮娜等人击倒，并毁灭了世界，他最终不认为自己有什么错。)龙回答道:“世界并不是无常的人的，我们‘神’也不能决定它的命运。”

“是吗，龙……那么，就把你们一起灭绝!”

佛鲁变身成Tyrant展开攻击，龙亦变身龙凯撒来迎击，集合六人的力量，将佛鲁击败。

“为什么，龙?明明和自己一体，为什么我无法理解你的行为……你的眼在改变，是因为这个世界吗?”

“这个世界，大概并没有你想像中的差。”在MASTER体内的迪丝说道。

“那么，人又怎样呢?!人类根本无可救药。”

“其实，作为人……我们，确实很软弱，很懒惰，也很愚蠢……不过，一定会变得坚强起来。”妮娜的脸上充满自信。

“哼哼……在以前，召唤我的人，跟我说过同样一句话。利用神的力量，只是要人类不断争斗下去!够了，了断吧。”

佛鲁再次变成更强的白色**ハピリチュアル**。这是世界旋转的时刻，这是理念在互相撞击的时刻。从古开始，正义公理都得通过战斗才能确定。或许，这才是人真正悲哀的地方。当眼中丑恶的紫色世界变成碎片落下的时候，战败的佛鲁最终从迷惑的执着中醒来。

“龙，那么，这里并不存在希望。是啊……或许……没有别的出路，只求一切不会完结吧。”佛鲁进入龙的体内，与他合为一体。这时候一直和妮娜在一起的龙，不但头发变得金黄，连气息都已改变，完全不像妮娜所熟悉的龙。

“龙……?是龙吗?”妮娜不安地问道。

“是，妮娜……不过，同时也是佛鲁……”龙的声音如从天上传来。

“世界，和人类，将会变成怎样，龙?不，是……神吗?”刻雷迷惑地问道。

“现在，我明白佛鲁的话了……‘不变的人’在这个世界上，是无法生存的……”

“因此，我想舍弃神，就和迪丝所希望的那样……”

众人离开紫坛，看着龙用尽力量将体内的“神”赶走。就像赶走一切迷茫和过往的荆棘。从此作为神的龙不再存在，龙变成一个普通的人类。

在阿斯塔那的尤娜感觉到了“不变的人”的气息消失，但她并不感到可惜，因为她能够再次制造出神。

神龙，从龙体内飞走，仿佛一团光球，飞上被漂白的天空，飞过无限辽阔的大海。金黄的波涛如同世界的呼吸，回应着拨动的琴弦。那名艺人，望着一色的海天，轻声弹唱道:“一个时代，已经结束……”

荒凉的帝都没有了皇帝、没有了军队。正如不再讨厌MASTER的迪丝打算留在最初之地一样，阿修罗也打算留在这里重建帝都。

“就这样，在这里……”妮娜脸上藏不住的伤感，“要分手了，阿修罗……”

“是，反正我也想去找鲁恩将军……”

“阿修罗……”沉默许久后，刻雷看着阿修罗道，“一直以来都感谢你……”

“我…没什么……”阿修罗低下头去，竟有此不符军人和不符她性格的恬忸来。

“已不再是敌人了吧?”刻雷伸出手。

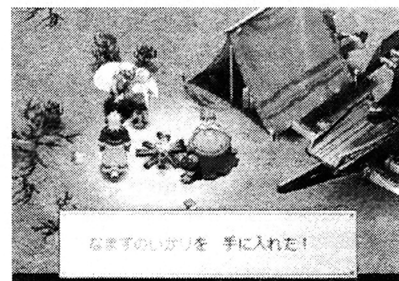
阿修罗吃惊地抬起头来，无可回避地迎着刻雷清澈的目光，并慢慢伸出手。一切都在掌心的温暖中，不需要过多的言说和解释……

“发生了这么多的事情，就好像在一开始就已经知道了一般。现在世界……没有神的世界……以后会变成怎样，虽然现在大家都不知道。但相信，她，一定不会有问题的。”

在回东则大陆的途中，刻雷和龙身边的妮娜，对着奔驰过大地的万千生灵，对着吹拂开万里光明的和风，还有沉默无言的古老森林，还有各种各样的声音和回响，在脑中静静地思索着。片刻之后，她自然地回过头来，面对着一脸平静的龙，笑意盈盈地说:“是这样吧，龙?”

THE END

(作者文武 & 责编天师 THANK YOU FOR READING!!!)



●由于我打游戏从来不看攻略，所以遇上几个问题，特向广大玩友请教。①说出来丢人，“女神异闻录2罚”舞耶从一开始(最最早的)的小办公室中出来，却无法从大门出去。每次出去时都被那个带帽子的女孩叫住。②生化武装生存者如何存盘?(河北石市平安南大街133号4号楼1单元403 陈庆，050000)



龙骑士传说

超大作的"完全剧情攻略",请接续本刊上期内容欣赏。

PS | 厂商:索尼电脑娱乐 | 类型:RPG | 发售日:1999年12月2日

责编天师

从头读过收获大

……(接第8期)"长老不也说过吗?这里只是残骸罢了。在这里所发生的事,都已成为过去。不论是多么悲伤的过去,都已不再成为我们现在的悲伤,不是吗?别介意!"

走了一段路后,在达特等人的面前出现了已化为残骇的有翼人兵器。

"这……这是巴拉基!"

那是出现了曾经杀害罗丝同伴黄金龙的龙骑士华尔萨克的巴拉基。

"这是亚种……而且,从它的形状来看,应该比过去的巴拉基还更具有力量。不过,我真的不想再看到这种东西。"

罗丝不愿意再勾起过去的悲伤记忆。突然间,巴拉基出乎意料地起身朝一行人袭击而来。不过这只身体已陷入半坏状态的巴拉基,在尚未能于达特等人面前展现其惊人力量之前,便因气尽而崩坏。从大难中逃过一劫的达特等人,为了寻找封龙之杖,再度朝卡雷莎深处迈进。

"这就是封龙之仗!"梅鲁手指突出于顶棚处的棒子大叫着。

"这就是封龙之杖!?这种东西真的能够对付神龙王吗?"

看到老旧不起眼的手杖,蜜兰达不禁发出了这样的疑问。罗丝则这样告诉她"魔力的大小,不是用器具的大小就能评断的。封锁神龙王1万年之久的功臣,的确就是这把封龙之杖!"

"这样说来,只要将它带回王都进行防卫的布阵,那么就不用畏惧神龙王了……"

"不过,也并不像你所想像的。神龙王可不是一般的龙。即使有了这把杖,有了我们龙骑士,想要再度将它封印,也是有所困难的呢!"

"洛伊德是否能够驯服这样的家伙?"达特提出他的疑问。

"……我想那是不可能的事。神龙王不可能顺服于他……而他又无法打倒神龙王,最后的选择就是用封印的方法了。洛伊德一个人,哪有这样的能力?"

"这样说来,洛伊德还没开始行动呢!"

"也或许是"无从行动"吧!"

"仍然可看到他寻觅月之神器的行迹。"

蜜兰达似乎对于亚鲁巴特的话语感到好奇。

"月之……神器是!?"

"蜜鲁·谢索不是也有吗?取名中有'月'的神器。"

"……不能告诉你"

"为什么……?"

"跟你没有关系。现在把封龙之杖带回去才是最重要的。"

"我们来取下来吧!"

梅鲁取得了封龙之杖。

打倒杖的守护者,达特一行人平安地取得能与神龙王对抗的武器,并快速地移往禁地的出口。此时神龙王正从上空穿越而过。

"迪宁格拉特!!"

从后方追赶着跑出的蜜兰达,一行人回到了有翼人森林。

"你们拿到封龙之杖了!"布拉诺惊讶地叫着达特们。

"啊!不过神龙王!"

"我知道了!让我将你们带往那里吧!"

"长老!不行!我们不是已没有像是从前般的力量了吗?"

"没有时间考虑了!!"

阻拦担心的梅鲁,长老布拉诺用尽浑身的力量,将魔力贯注在达特一行人身上。一行人的身体被魔法的球体包围,并且漂上上空。不过结果终究还是失败,面对返回的达特们,布拉诺显得垂头丧气。

"等等!!我们相信梅鲁,我们也相信梅鲁相信的伙伴!!"

梅鲁的双亲与葛拉哈都跑了来,再次将魔力贯注在达特一行人身上,一旁的布拉诺向他们点点头,自己也再度加入,将魔法的球体送至空中。

"达特啊!去吧!"

伴随着布拉诺的喊声,承载着达特等人的球体也逐渐飞往森林的彼方。地上的4人因成功转送而感到雀悦,并祈祷达特等人能够平安无事。

◆咆哮

~被封印神龙王之力~

"这……这是迪宁格拉特吗!?连水晶宫殿也被破坏了!"看到变为瓦砾堆的水晶宫殿,蜜兰达一脸愕然。蜜兰达与达特为了寻找泰蕾莎女王及席娜的身影,于是进入已崩坏的宫殿中。

在崩塌的女王之厅中,两人一直被白光包围着。泰蕾莎向赶来的达特等人诉说自己被席娜身上所发出的光芒所保护的经过。

"啊……这真是奇迹呀!席娜!你所带来的奇迹!妹妹们都被同样的光芒保护着!大家都蒙你所救!"

"但是…我一点也不知道这是什么力量…因为这种力量,还让达特他们陷入危险之中……这种力量也会伤人!谢雷斯村的人……因我而……我……为什么……?"感到困惑的席娜,再度丧失了意识。

"都是我不好……我什么都不知道,还耽误了那么多时间。"达特摇摇头否定了蜜兰达的话,转头走向门扉处。

"你要去哪?"

"死龙山。"

"要先把席娜放在这儿吗?"

"嗯~打倒神龙王后再来接她。蜜兰达……可以帮我照顾席娜吗?"



"你说要我留下来吗!?"蜜兰达追问着达特。

"死龙山的敌人不只是神龙王而已!你……你是这个国家的圣女,可以不必陪我们到那种地方去……。"

"你忘了吗?我跟你们一样也是龙骑士。我不想在这场战役中缺席。而且席娜不是这样说过吗?'往后……拜托你'。我想要信守我的诺言。"

面对着以认真眼神凝视的蜜兰达,达特点点头答应了她的要求,一行人一同朝死龙山迈进。

在死龙山的山顶上,神龙王似乎正对着某人使用魔力,发射出神龙炮展开攻击。

"剑的声音……难道是谁先来了吗……?"达特等人朝着山顶上走去。在一行人眼前出现的竟是正避开神龙王攻击的洛伊德。

"洛伊德!?"

"比我想的还早嘛……"洛伊德一面避开神龙王的攻击,一面朝着我方说话。

"不愧是龙族之王……就算带着杀龙之剑破龙斩还那样棘手……不过它已经陷入困兽之斗……没有你们表现的机会了!"

"你在跟神龙王战斗吗!?"

"最强之龙虽然从封印中被解放,不过我想凭你之力,还是不足以应付它吧!"继达特之后,亚鲁巴特向着洛伊德喊话。

"你在胡诌些什么!等我解决了神龙王,再来找你算帐!!"

蜜兰达闯进两人间。见到蜜兰达的洛伊德言有所指自言自语地说"蜜鲁·谢索的圣女……原灵如此,你是代替那位女孩出战吗?这样正合我意……"

●DC的电源是不是一定要用大铁盒?听说不用300VA功率的有时会死机?(新疆、天津等地部分读者)/天语:死机的情况多数跟盗版碟质次有关,与电源也有关但不大。可能的话尽量都用大铁盒,用一个300W的大铁盒,可带动一台彩监和一台DC,如此一来电源部分是非常可靠的。

发现达特等人的神龙王，这次向他们袭击而来。于是，达特使用封龙之杖，封锁了神龙王的力量。

◆神器

~蜜鲁·谢索的传承之月~

洛伊德看到达特等人与神龙王激战，在确认神龙王已被打倒后，举起了破龙斩刺入神龙王的眼中，并从其中取出光辉结晶。

“这就是神龙王的灵魂…在龙的生命结束的瞬间发出光芒的灵魂火焰…这个结晶就是龙骑士灵魂！果然，在我的手上不会发光吗……？”洛伊德凝视着手中的结晶。

“洛伊德！！这就是你一直想要的吗！？”

“这……只是附属品。破坏世界的力量，不是我想要的。神龙王只是阻碍我理想的障碍。之所以与它战斗，也只为了这个理由罢了！”

“一直在计划破坏世界的人，没有别人，就是你！”亚鲁巴特逼问着洛伊德。

“赛尔迪欧国王啊！……让你到这来，究竟是为了报夺‘月’之仇……？还是……思念那位忠诚的男子拉威兹呢？”

“别用这种口气提他的名字！”达特喊叫着。

“别急别急！这里不是决战的地方。”洛伊德留下这句话后，便从那儿消失了。达特从后紧追着他下了山。

“洛伊德！”

在山腰处发现了进行瞬间移动的洛伊德后，达特与罗丝紧追而上。此时洛伊德突然停下脚步，从手中生起火球朝两人袭击而来。这个攻击让达特与罗丝两人一个失足，从悬崖上掉落。亚鲁巴特们赶到时，洛伊德已消失无踪。

“呃……！！那家伙竟然也是有翼人……！！”由于受到魔力攻击的达特，因发觉洛伊德的真正身份而自言自语。旁边躺着的是昏厥过去的罗丝。

“罗丝……？罗丝！振作点！”在达特的叫唤下，罗丝睁开了双眼。

“你知道我是谁吗！？”

罗丝以焦点未凝聚的眼神望着达特。

“你……不是已经死了吗……”

“……？”

“没关系…我一定会继承你的意志…绝对不会让我们取回的世界……被人破坏的……巴拉基……安普里欧……月……黑色力量……”罗丝再度昏厥了过去。

“‘黑色力量’……？难道是指黑色魔物吗！？”在达特的脑海里回忆起18年前的惨剧。“罗丝……你到底……知道什么？”

达特等人借助梅鲁的力量，回到了同伴身边。此时，罗丝也恢复了意识，向达特垂着头说道：“对不起！因为我而让他给逃走了……”

“别担心！他的行踪马上就会被发现。”

“是的，因为洛伊德的下一个目标，一定是月之神器！”

达特回头看看蜜兰达，说道：“蜜兰达……应该没有隐瞒的必要了。请告诉我们关于蜜鲁·谢索月之神器的事吧！”

“事到如今，也只好告诉你们了。冠有‘月’名的神器，据说原本是有翼人的珍宝，而且……传说中，在这个神器中也秘藏着我们无法使用的强大魔力。所以我们把它视为是……极秘收藏的国宝。它的名称叫作月之御镜……只有历代的蜜鲁·谢索国王，才拥有解除封印的能力。难…难道！”蜜兰达似乎意识到什么似的，停下了话语。

“泰蕾莎女王危险！”

在针叶树林中一直挂念达特一行人安危的第3圣女温可，也率领着神圣骑士团来到死龙山支援。

“蜜兰达姐姐…不知是否平安吗^^？”

骑士团长安慰因不安而自言自语的温可。“不会有事的！蜜兰达与达特等人都是传说中的龙骑士。或许还没有我们支援的机会呢！”

“龙骑士！？龙骑士不也只是人吗？”

此时，在上空突然出现了巴德尔兄弟的弟弟。

“你是谁！？难道是……有翼人吗？”

“是的！在古代的安地列斯，我们曾经是你们人类的支配者！！而现在要变成你们的处刑人！！”巴德尔以魔力震飞了骑士团团员。

“至高无上的解放之战将从现在开始！！我要把你们的哀号当作序曲来演奏！！自以为是的人类们！！都给我去死！！”说完便以火球朝向温可袭来。

洛伊德在此时出现，并且挡下了火球。

“自以为是的，我看应该是你吧！”

“抵挡有翼人解放者死！人类格杀！！”

“有翼人‘解放’吗……落伍了。世界如果没有人类，那与你们闷居的森林有什么两样。虽然我也为了理想，牺牲了所有的东西，但是你的理想，似乎要杀尽所有的人才能完成！”

“那当然，我的仇恨、厌恶，需要全部人类的性命来弭平！！”

“你……不应该活着……”洛伊德自语着，并以手中的破龙斩刺入巴德尔的身体。想不到这是自己最后的下场，巴德尔以自爆来与洛伊德同归于尽。温可挂念因如此而受伤的洛伊德，并对着他说“你受伤了吗！？请到城中治疗吧！”

于是，便带着洛伊德回到了水晶宫殿。不出达特等人所料，洛伊德为了取得第3个月之神器“月之御镜”，而在水晶宫殿虏走了泰蕾莎女王。一行人为了追赶他，于是前往月之御镜的收藏地弗朗贝尔之塔。

加休亚冰河——

在蜜兰达的引导下而踏入弗朗贝尔之塔所在地—加休亚冰河的一行人，因此地冰冷的寒气而猛打寒栗。

“来到这个大地永远在寒冰下沉眠的地方……，对于你们来说，一定觉得很不习惯吧！”

“我已经快被冻僵了！蜜兰达常到这个地方来吗…”梅鲁问着蜜兰达。对于第一次看到的冰河大地，他似乎感到十分兴奋。

“已经好久没来这里了…不过在我小时候，每当觉得寂寞时，都会到这里来…”

“有像泰蕾莎女王这样温柔的母亲，也会有‘寂寞’的时候吗？”

“泰蕾莎女王…并不是我的亲生母亲。我的生母，不知道哪去了。后来…我才遇到了泰蕾莎女王，女王把我当作亲身女儿来疼爱…此后，我就不再觉得寂寞……”蜜兰达似乎若有所思地望着如吹雪般的白色天空后，引领着达特们朝目的地迈进。

“这是……”抬头望着耸入云霄的高塔，达特不自禁地发出叹声。

“这就是弗朗贝尔之塔，收藏月之御镜的遗迹。”

“一层一层地绕着……”

“这似乎不是经由人类之手所建造的造型。”

罗丝回答茫然地望着高塔的亚鲁巴特。“……是的。传说中，这里是有翼人在龙战役中使用的浮游要塞。”

“光看这个，就能了解以前的有翼人拥有多么强大的魔力！”

“所以在月之神器中秘藏着同样的魔力，也就也不是什么奇怪的事了！”

达特再次抬产砂望着高塔，亚鲁巴特也抬起了头看着，说道：“为了赛尔迪欧的国民，为了吉欧鲁国王与……艾蜜鲁公主……不，这已经是关于安地列斯世界存亡的大事……”

“所以，我们要在这里终止洛伊德的野心。”达特看着伙伴们如此说着，随即踏入弗朗贝尔之塔。

在塔的最上层，洛伊德利用泰蕾莎女王取得了月之御镜。

“感谢您的帮忙。”

“你……究竟是……”

突然间，神龙王的龙骑士灵魂在洛伊德的胸口处发射出光芒。这是它与其他的龙骑士灵魂产生共鸣的现象，而这也正意味着达特等人的到来。

“洛伊德！！”

达特拔出剑来，摆出战斗姿态。

“你来了……现在是我集结到3个月之神器的时候，我要用它来改造世界。变成我和迪亚斯圣帝所希望的理想国。”环绕在洛伊德四周的神器发射出光芒。

“‘改造’世界！是什么意思！！”

洛伊德让发光的月之神器浮至空中后，转向泰蕾莎女王，开始回答达特的问题，“……女王陛下应该知道吧！演化的计划是由大意志索亚开始……并由神木树定下演化过程。你们‘人类’只不过是第106号计划，我们‘有翼人’则是第107号计划，而我要完成的就是第108号计划！创造出最后的种族！创造出理想国！为了这项计划不择手段！！”

“洛伊德……你想说的这就只有这个吗？”

洛伊德将剑指向怒吼的达特，带有威吓意味地将剑挥下，“接下来，就让我们用剑来说话吧！你们不是想要与我决战吗！”

说着，便向达特们斩来……。

◆抉择

~舍弃愤怒与悲哀的剑~

达特等人与持有破龙斩的洛伊德展开一场空前炽烈的刀光剑影之战，在漫长的战事之末，达特以剑制服了洛伊德。只因出现些微间隙而被达特的攻击击溃态势的洛伊德，望着用剑向着自己的达特，接受了自己败北的事实。而此时的达特，也下定决意扬起了剑，在挥下百感交集的最后一击的

●机机复机机，小北当户愁！问弟何所思，问弟何所忆？只因无铁买DC！（广西北流 温海泉）●剑风传奇：中世纪超爽版的生物危机！（大连中山区）

●如果能在某期电软上看到我的名字，我将不惜铁的代价，买50本电软送给我那些平时不看电软的同学。（武汉 蔡晖）

瞬间——蜜鲁·谢索的第3圣女温可突然跑入两人之间。

"!!"

达特的剑刺入了挡在洛伊德前方的温可。

"请……原谅……洛伊德吧!"温可一面忍着疼痛,一面向达特恳求。

"亚鲁巴特……你可以表达你的意见,洛伊德……是拉威兹的仇人。"罗丝询求亚鲁巴特的答覆。

"一切就交由达特来决定吧!他一定会给我们一个正确的答案。"

全员点着头认同了亚鲁巴特的话。将最后的决定交在达特手上。一行人集结在塔的出口待机守护。

"为什么?为什么你要护住我?我为了自私的理想……为了月之神器……不知夺走多少人的性命……而且我……我也利用过你。"洛伊德追问突然现身替自己挡下利剑的温可。

"就算那是事实……但你曾救过我也是事实!而且…就算你死了……也于事无补啊……"说完,脸上因痛楚而显得有些变形的温可走近达特,说道"席娜被掳走了!"

"什……什么!?"

"一个自称为迪亚斯圣帝的人……他要我们带着3个月之神器和洛伊德到贝尔威布去……"

"是吗…迪亚斯圣帝…终于自己行动了。这给你吧!"洛伊德用手伸向浮在空中的3个月之神器,用将它们丢给了达特。

"即使我死去了,迪亚斯圣帝也会完成我的理想国度。我已完成该做的事,过去的所作所为,于今也开有个了结了……杀吧!你们可以到贝尔威布去了!就把我的死,当作是向你们饯别吧!"

达特以剑指向站起身来,两手高举的洛伊德。不过就在那一瞬间,达特丢掉了手中的剑,以自己的拳头欧击洛伊德。温可跑向倒下的洛伊德。

"……你是在可怜我?"

"就算你死了!"压抑着自己的感情,达特大声叫着。

"过去已经死去的人,谁都无法死而复生!洛伊德……我留你到最后!"

达特背向洛伊德,直接回到同伴在地上等待的地方。

"炽热的心……这就是他们行动的力量吗……"

回到地上的达特,向伙伴们说明了从温可那儿所得来的情报以及最后的决定。

"……席娜被……真的吗……"

"到那里去,就可以清楚知道迪亚斯圣帝的真面目了。"

"不管他是谁,绝对都会是个危险人物。"

在亚鲁巴特与罗丝的对话当中,哈谢尔说道:"虽然不知道理想乡究竟是什么,不过把席娜当作人质是绝对不容原谅的!"

达特点头回应了伙伴们的话语,并走近泰蕾莎女王,说道:"泰蕾莎女王,我们要出发到贝尔威布了,但……这月之……"

"我了解,这个月之御镜就委托你代为保管吧!……或许是我们过度安于现状而故意将这事忘怀吧!是的……人类并不是唯一的生命种子,我现在想起来了……生命种子是从索亚的计划所繁衍而生的。神龙王的来袭……有翼人的存在……月之神器……洛伊德与迪亚斯圣帝的理想国……以及你们龙骑士。我们所遭遇到、面临到的一切,似乎完全是由"命运"这个大意志来操纵的……"

"或许吧!不过虽然是命运的安排,但我们绝对要救回席娜。"达特意气高昂地说。

泰蕾莎回头看着蜜兰达,说道:"蜜兰达……你也是龙骑士。和达特们一块去吧!你知道索亚赋予命运的意思吧!"

泰蕾莎在如此告诉蜜兰达后,与前来迎接的骑士团一同离开了弗朗贝尔之塔。而蜜兰达们也相继离开,在那儿只留下达特与洛伊德两人。

"……问你一个问题好吗?"

"啊"

"为何救温可二次?"

洛伊德被达特的问题问住,然后回答"……没有什么理由"

"是吗……"达特自言自语着,与洛伊德一同追上先行的同伴们。

◆计划

~迪亚斯的理想国~

"在去贝尔威布以前,……我有些关于迪亚斯圣帝的事想跟你们说。"

在前往帝都贝尔威布途中的雪原上,洛伊德停下了脚步。达特抬头望着被雪云覆盖的天空,说道:"我知道。这场雪……不知什么时候才会停。"

此时发现了一个可以避雪的洞穴,并且进入其中。洛伊德也随之进入,坐在石头上,开始诉说关于3年前从迪亚斯圣帝那儿所听到的世界再生计划。

——在3年前的卡雷莎。洛伊德被迪亚斯召唤,来到有翼人的荒废王都。

"让世界再生。"

"世界……再生……?"

回头看着感到疑惑的洛伊德,迪亚斯继续说着"现今的世界就如掉落的果实般,已散发出腐臭。与有翼人的领导者梅尔布,弗拉玛所统驭的世界一样地腐臭……将怠惰视为和平,开始展开安乐退化的这个世界,已经奏起迈向灭亡的序曲。"

"'退化'……你是说我们的魔力变弱,也是因为这个关系吗?"

"不只是你们有翼人而已,这是所有种族所面临的共同危机。"

"那么…要如何才能让世界再生呢?"

"你们有翼人不过是第107号种族罢了。大意志创世主还安排了最后的……108号生命种。这个种族,才是能让现在的世界再生,并且建立理想国度的最后之神!"

——自此以后,洛伊德便认同迪亚斯的信仰,为了创造新的世界,四处寻找月之神器的下落。

"'……经过108年 当不沉之月散发红色光芒时 月之御子 将降落大地 施予世界 圣洁的祝福',这个传说中的"月之御子",正是最后的种族。是能够带给世界神圣祝福的神。"

"那是错误的。"罗丝不认同洛伊德的话。

"不会错的!为什么黑色魔物要追杀月之御子呢?那也许是因为恶魔们想要阻挡进化,或许它们早已预知自己将被最后种族所带来的祝福之光烧尽的事实了吧…"

代替沉默的罗丝,达特开口说道"洛伊德……你要夺取的月之神器和月之御子的诞生,有什么关系呢?"

"据说古代的有翼人,因为感到自己的最高种族地位岌岌可危,因而将108号种族给封印了起来。解除这种封印的钥匙,就是冠有月名的宝玉、短剑与御镜。"

"那么你……是想要使用月之神器,来解放月之御子,也就是'神'了……"

洛伊德面向亚鲁巴特,说道:"即使我不这样做,那迟早还是会发生的。因为索亚所订出的命运,是连最后之神也无法脱离的。我所要说的就是这些,至于其他的,我想迪亚斯圣帝会给你们答案。"

语毕,达特上前捉住弓着腰的洛伊德,追问道"想要建立理想国的那男人,为何要掳走席娜!?席娜对于你们,究竟有何种意义!?"

"……一切的真相,应该都能在贝尔威布揭晓。"至此,洛伊德便不再说话。

"达特!雪好像停了耶!"走出洞穴的梅鲁大声叫着。相继来到洞穴外头的达特一行人,再度踏入积雪之上,并且朝着位在广阔雪原另一方的贝尔威布方向凝望着。

◆真相

~父亲杰克·菲尔德与创世主索亚的意思~

在贝尔威布可以看到龙战役7位龙骑士英雄的纪念宝塔,这里是由曾在1万1千年前挑战有翼人祖先的迪亚斯圣帝所统治的人类帝都。在这个传说之地,达特等人与一位意想不到的人物夏利再度邂逅。

"为什么?你为什么会在这里?那时……你不是已蒙天召唤了吗……"看到过去曾在龙之巢内部宫殿中将白银龙的龙骑士灵魂交给达特们并逝去的夏利,罗丝不禁发出惊呼。

"我……我不能丢下在这里……被现世囚禁的灵魂不顾……"

"难……难道……"

"是的。就是在龙战役中失去生命的4个龙骑士之魂。他们的灵魂被牵引到梅菲尔,因为有进无出的冥界之门,想要龙骑士的灵魂。"夏利以似乎即将消逝的声音回答罗丝。

"死都梅菲尔,那儿不是被破坏了吗!?"

"……虽然原因不明,但冥界之门开启却是事实。罗丝……他们的灵魂已陷入无力状态,而且被禁团于幽冥之中……我的力量……也是有限的……与迪亚斯圣帝会面后……请你们再回来这里吧!请将他们的灵魂引领至天界……"

夏利说到这里,便气尽而消失了。罗丝抬头望着龙骑士们的宝塔,向达特表明"龙骑士们的灵魂,还在塔的某处徘徊着……不过这不是我们现在要做的……我们快到迪亚斯圣帝那儿去吧!" (未完待续)

强买强卖●我现在告诉全国的玩友:有电软才知道什么是游戏。没有的,可是大大的遗憾呀!玩友们请买一本看看吧(乞儿?)!不买的话,哈哈(八神的笑声)……给你八雉女+大蛇雉+雷光拳……(天津塘沽驻警部队"安徽五河县人氏"何艺)/天:我真怀疑你收取了主编的银子。

游戏业的战争

——『日本之梦』透视 蔷薇色的职业生涯(下)

文/乌场宏尚(日) 译/刘飞扬

上期我们为大家介绍了日本游戏公司选用职员的情况。各家游戏公司制订的那种万里挑一的录用条件，以及公司内部职员之间无情的竞争淘汰制度，使个人之间的竞争同样充满了残酷性，构成了游戏战争的完整画面。

本期我们来看看游戏制作人员的工作情况。如果有幸成为某个游戏公司的人选者，等待你的将是怎样的从业生活呢?日本游戏制作公司间的激烈竞争，必然形成公司内部高度紧张的工作环境。残酷的竞争机制、异常繁重的工作和紧迫的游戏制作期限，使从业人员每天都面临巨大的挑战。他们的职业生涯不是什么蔷薇色的“日本之梦”，而是不舍昼夜地辛勤劳作。正如文中所说的那样：“除了‘壮烈’以外，没有什么形容词可以描述了。”如果有人问道什么是真正的“敬业精神”，那么此文便是一个最真实的写照。

☆吃睡在事务所乃家常便饭

不得不仰人鼻息的开发公司可以说是不分昼夜地工作。当我说要写一本《游戏残酷物语》的时候，一向给予我很多关照并提供了很多信息的开发公司的社长这回露出了不耐烦的表情。“确实是挺辛苦的，但大家伙儿都是喜欢这一行才干的，因而也说不上什么残酷”。之所以这么说是因为他自己也为了赶制游戏已经一个星期没回家了，其它的职员像他这样工作自然理所应当。不过不管怎么说，最凄惨的可能是社长自己罢。“无论哪个游戏设计者只要脑子里闪现出任何灵感，就必须立即把它记下来，这就是游戏设计。”“嗯，这我理解。因为我也算是个科幻小说作家，这种限期必须交作品的感受我很清楚。”“小说家可以在家里用文字处理机工作，但是我们就必须在公司了。”确实是这样，在他不大的事务所里，我发现了几块橡皮席垫。

前几天，他对我说“(晚上)十点钟之前回公司”，我就按时打了电话，可是不在，打手机也打不通。后来他说那时还在和出版公司联系业务。我问他：“那明天打电话你什么时候能在公司?”一般来说如果前一天工作到那么晚，那么第二天下午再来上班也是正常的。可是他说：“早上也没关系，我一直都在公司。”——真是以公司为家了!

☆“我已经一个月没回家了”

刚才提到的那位社长，在公司里是一位兼企画、营销、制作指挥、监督于一身的能人。那是不是有能力的人才能做社长呢?回答是否定的。如果有能力的人是一个普通职员，那么工作都会集中到他的身上。

在公司中越是骨干就越回不了家。“睡在事物所对干这一行的人来说已是家常便饭了。”某资深程序设计师面无表情地告诉我。“我已经一个月没回自己家了。”

他现在的“住所”就是桌子底下。地上铺着可能是包电脑的硬纸板，上面铺上毛巾被，再来一个枕头，这就是他的住处。说好听了是“胶囊旅店”，说不好听就是新宿车站西口广场的流浪汉的纸屋。我告诉他我的感想，他自嘲地笑到：“还是说成兵营比较像，就是那种常在电影里出现的窄窄的双人床。”

也许他真把自己当成了一名在数字化战场上驰骋的战士。

☆开发公司是不眠不休的战场

可以说“战场”这一种认识并不是一种偏激。

由于没有出去吃饭的时间，因此每顿除了方便面就是在便利店买的便当。如果读者诸君有哪位将来加入了这个战场，千万不要好心去帮前辈们买便当。这是因为只有在买便当和饮料的时候才有工夫歇一口气。

据说某大型出版公司的开发部部长因软件的销售问题自杀了。而开发公司的程序设计人员却是被工作累杀的。

“回不了家不是为了在公司住而是有工作。因此如果限期很紧，那么睡眠时间就会慢慢减少。”前面提到的程序设计师这么告诉我。

“所谓主题制作并不是大家认定的制作内容和范围。因为一般来说从接手工作开始到完成已经没有什么富余时间了。而且期限越短时间表也就越晚，一来发售日已经决定，二来出版公司有他们的战略方针，因此期限是不可能改变的。离预审日还有一个月的时候起睡眠时间就越来越短，几乎可以说是“不眠不休”了。有人说多吃一些就能把少睡的部分多少补回来，实际上说这些话的人一定没有连续熬夜七天的经历。如果吃东西的话就一定会困的，所以我们都是靠空腹来抵抗瞌睡虫坚持设计的。”

除了“壮烈”以外，没有什么形容词可以描述了。

人持续不休息就会变得狂躁，会因一些小事而大打出手。我在学生时代曾和朋友们一起驾车旅游，三天只休息了一个晚上，结果最后气氛相当紧张。更别说一个星期不睡觉了。

事实上，刚才提到的程序设计师自己就亲身经历过这种感觉。他告诉我：“时间很紧张，我真的急得不得了。这时候有一个家伙在打瞌睡，我一下子就火了，把他叫了起来。可他也急了，一把抓住我的胸口。两人大打了一架。”在这种环境下人的健康当然会受到损害。下面就是一些例子。

☆腱鞘炎、神经衰弱、病死……死尸累累的程序设计师

刚才的那位程序设计师还告诉我：“虽然不是在我们那儿，但也是我的一个熟人的程序设计师死于心脏病。”据他说，那个程序设计师在一个没有空调的出租楼里工作。因为热，就用电风扇乘凉，结果不知不觉就睡过去了。第二天一位女职员上班时发现了他，那时他已经不行了。他说：“好像电风扇比空调还能降低人的体温，因此更危险，再加上那位老兄连日熬夜心脏负担过重，因此终于没能挺到第二天早上。”

去年年底，某教育软件开发公司的程序设计师也“捐躯”了。这个人是我的一个朋友，他从学生时代就自己设计开发软件，是一位杰师的设计师。但是越是“优秀”的人，工作越集中到他的身

上。程序设计师一天到晚只是坐在电脑前，几乎都缺乏运动，这样就开始发胖。于是也就开始减肥。又要注意体重少吃东西，又要在很短的期限内完成任务。这样有一天，在事务所里倒下的他就再没有起来。死因同样是心脏病。说他"战死"、"捐躯"，我想也并不过分吧。当然，"战伤"、"战病"也都大有人在。希望读者不要嫌我嚼舌，我还想说的是："越是能干活儿的人活儿也就越多。因此，越是有才能越容易成为牺牲者。"

下面的这段小插曲就是这么一个例子。

经过几天的彻夜奋战任务终于完成，主程序设计师回过头，发现每个人看他的眼神都有些异样。然而已经累得精疲力尽的职员们都没有太注意观察，匆匆离开了办公室。第二天，来到公司的职员们发现主程序设计师脸上的异变，不禁都倒吸了一口冷气。原来，他的眼睛的位置不对。一边眼睛在上面，另一边则移到了斜下方。他本人却没有任何感觉。

急忙跑到医院检查，发现是职员眼睛运动的机能麻痹所致，有可能导致蛛网膜下出血，那样的话就会有生命危险。患自律神经失调，三半规管麻痹或因长时间敲键盘和鼠标而引起腱鞘炎的人也为数不少。

这一切，都是由"没有人性"的时间表造成的悲剧。

☆仅半年就离开游戏业界的年轻人

当然，也有人不到这一步就离开了游戏界。向往进入游戏界且好不容易通过了层层筛选终于实现了愿望的人中，真的有很多不知不觉就从游戏界消失了。

即便能体会到他们的心情，但"消失"之后就无法从他们的口中知道他们真实的想法。不过，我凑巧碰见了一位从事游戏图形设计仅半年就离开了游戏界的年轻人。说平凡其实也很平凡，但我希望大家能听一听这宝贵的心声。因为他原来所在的公司，尽管比较小但也是一家出版公司。

"刚进公司的时候主要做些什么呢？"

"嗯，记得一到公司就让我负责一个游戏。"

"能行吗？"

"只是一个小游戏，负责人只有我和一个程序设计员。那是一个面向家庭的扑克牌游戏，你别说，这种东西卖得还挺好。"

"不过就两个人的话还是很辛苦的吧？"

"唉，哪叫辛苦，简直就是玩命地干呀！"

"有加班费吗？"

"要是有加班费我早就发了。"

"我明白了。你就是因为这个才不干了的吧？"

"也不能说全错……。不过，之后就去E3展转了一圈。""亚特兰大？"

"嗯。社长让我去展会上看看有没有能够移植（国内用）的软件，不过最让我激动的是能有机会见到宫本茂（任天堂）和铃木裕（世嘉）。"

"我看你原来的那个公司对你的期望很高嘛，刚一进去就又让你负责制作又让你去亚特兰大。"

"也许吧。"

"那你怎么还辞职，太可惜了！让那些作梦都想进入游戏界的人听了他们会怒的。当时的社长也很失望吧，到底为什么呢？"

"我那个公司没有什么前途。"

"哎！你不是被寄与厚望吗？"

"不，我说的是公司，不知道为什么我就是觉得没有前途。"

"与其这么想，还不如自己努力开拓出公司的未来。你不这么想吗？"

"绝对是不可能的呀。"



两眼整天死盯着屏幕，难保眼睛不会变斜。

我不知道是公司有问题还是本人有问题。不过我确实听说在那个公司曾经发生了集体辞职的事件（他进入公司之前），也许公司真的在经营方面存在一些问题。

☆网络恋爱现象

我总是奇怪：像他们那样整天住在公司，怎么可能有机会和异性打交道呢？

他回答说："确实，一整天都要盯着电脑，真没有谈情说爱的机会。即便有人在谈恋爱，那也大都是从学生时代开始的。"

我猜，他辞职的原因没准儿就是"没有和女性交往的机会"。

大家还记得我在这一节开头提到的那个开发公司的社长吧，他可是有妻子有孩子。我问他是在哪认识现在的妻子的，他告诉我是在网上。一度是个"网虫"的他在聊天室认识了妻子，后来在所谓"off line"的晚会上见到了真人，这样才好了起来。电脑对社会生活的渗透竟然到了这种程度！

☆恋人是美少女软件的主角?!

刚才说的那位社长不愧其作为社长的才智，终于成就了这段"网络爱情"。但大多数的人却没有这种"才智"，他们又是怎么做的呢？

很多人告诉我他的恋人只存在于电脑的虚幻空间里，说什么"受不了有毛孔（真人）的女性"。唉，真是太可怜了，吃不着葡萄只能说葡萄酸。

不管怎么说，游戏界不仅忙而且还是个男性占绝对多数的世界，既没有与女性接触的机会，也没有约会的时间。

但是，陷于虚幻的恋爱对社会对个人都没有任何损害。

☆孩子的年级也记不住，简直是一个"母子家庭"

程序设计师A。

"工作、工作，除了工作还是工作。有时候在公司一住，几个月就回不了家了。就是回去，也只是取一下内衣。"

"夫人很生气吧？"

"不，她已经不指望什么了。但最让她生气的是我总是忘了孩子的年级。有时候连长相都给忘了。"

程序设计师B。

"最近几乎不怎么回家，家里的气氛非常紧张。与其看着老婆气鼓着的脸还不如做CG呢。因为有孩子所以还没弄到离婚那一步，但是这样下去就是协议离婚了。干这一行的，离婚的人确实不少。想让对方理解可太难了。"

这样的故事太多了。

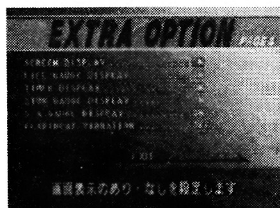
对于这些投入了或想投入这一数字化战场的战士们来说，他们的身后又是什么呢？**（待续）**

秘技偏方

责编:胖子

DC 街霸Ⅲ 3RD FP=9

家用机版原创要素"EXTRA OPTION":①街机(ARCADE)模式每翻版一次，则你所用的那个角色就会有新的服饰颜色(选人时按START决定)。当你累计用5个不同角色翻版后，则OPTION中的SYSTEM DIRECTION里将增加一些特殊项目，同理，翻版角色达到10个、15个时，还会有更多的选项，直到阴阳老鬼GILL为我所用。当用GILL再翻版后，就OPTION中会出现"EXTRA OPTION"强力项目，在这里可对画面进行超精密设定，如血槽消失、时间表示消失、晕点槽消失、超级格斗艺术槽消失、心跳振动设定等等。





→彻底享受无干扰究极画面

PS 机战α FP=6

"奇迹"出生日期:只要把主角生日设定为11月11日，B型血，便会一出来就有:奇袭、期待、舍身、战栗、大激励机师能力为"SP回复"，达到一定级数，最终精神指令"奇迹"便会出现。另，此游戏对话N多，须按开始键错过(选项不会被错过的)，这对不懂日文的玩家是一个帮助。

PS 太9 FP=6

免费?:只要仔细找，在每个城镇，都会有一种名为"星宫××"的东西，带上它去"夜之街"(就是有拍卖场的那个)，再到一个房顶有许多鸽子的地方，进入后与一位女王(?)样的人对话，把物品"星宫××"给她，会有回报，给至最后一个时，会有好事哦!

另外，当不知去何处时，只要到"夕族の沼"与一只大莫利古对话，选择第二项，它会告诉你现在该去哪，不用攻略一样穿机。

(湖北十堰 OMI)

PS 金·银 FP=6

巧用百变泥:在黄金市下有对为玩友训练精灵的老夫妇，将同种异性的精灵存放的话，交替地生蛋。其实只要将一只交于老头(或老大)老头，另一人训练百变泥，过一会儿便会生蛋。如此可节约许多捉异性精灵的时间，培养出的精灵一样可继承父母特技。

(上海浦东 冯浩、马逸飞)

PS 三国战记风云再起 FP=9

对应BOSS的援军令:在一定条件下打死BOSS，就会有对应的援军令。11个援军令的取法如下:

1、夏侯渊:用黄忠或赵云的爆能量超杀打死。

2、夏候敦:在他登场后的30秒(游戏时间)之内打死。

3、孟优:怎样打都可以。

4、孟获:用诸葛亮打死。

5、曹彰:最后一下用人遁书烧死(用身上有免死金牌的人)

6、曹丕:最后一下用奥义天书打死。

7、吕蒙:最后一下用血滴子打死。

8、吕布:用10段以上的貂蝉打死。

9、黄盖:用吕蒙或关羽打死。

10、沙摩柯:在树林里交战时不要让它逃走便可。

11、司马懿:是各BOSS中最麻烦的一个，先必须集齐人遁书、天遁书、地遁书、太平要素、太平青领这五个天书，在打他的过程中不能使用道具，最后下下必须用物理攻击打死。还有一个方法就是用吕布打死。

(杭州上城区 顾敏魏)

PS 铃木爆发 FP=6

铃木升级的秘密:在过完各关后都可以提升相当的解体等级(注1)，胖子在此就要公布给所有的读者知道!相信很多人对这游戏的计算方法都还不大清楚，现在本刊为大家做个介绍。其实，解体等级可以利用下表所列出的一个叫做"时间残余率"的值来轻易了解(注2)。在全部的关卡都拿到SA级，你也可以是个响当当"铃木"哦!

注1:"解体等级"是参照一个叫"残余时间率"(直到爆发之后)的对照表格来决定的。残余时间率=(残余时间/初期设定时间)×100%。

注2:在选择模式、乐器画面时输入表中的指令。

解体等级	残余时间率		
	EASY	NORMAL	HARD
SA	61%到解体率100%	51%到解体率100%	61%到解体率100%
A6	61%以上	51%以上	41%以上
B	51~60%	41~50%	31~40%
C	41~50%	31~40%	21~30%
D	53~40%	23~30%	16~20%
E	21~30%	11~20%	11~15%
F	11~20%	6~10%	6~10%
G	0~10%	0~5%	0~5%

DC 首都高速路霸2 FP=8

破关后的追加:破关后便可进行存档。离开游戏再度进入"QUEST MODE"便可在里头见到一个新的模式"KEEP GARAGE MODE"。其实，进入这个模式就相当于重新开始游戏一样，不过在记录中所保留的车子档案会继续传递下来不会消失。最棒的是——玩家在一开始就会发现荷包中会多出100000000CP。如此一来，不论是什么昂贵的"巴巴~呜~"，买之犹如探囊取物一般。

NGP KOF R-1 FP=3

隐藏人物:只要特定一队，如京、良、特瑞之主角队等，玩玩一遍，中途不许三人都输，一气打死所有人(从第一组开始打)。然后回到选人画面，就会出现一个隐藏人物。有真大蛇队和"SUB-OROCHI"队，包括疯八神、暴走莉安娜和大蛇君。另，在真吾和莉安娜之间的空儿我选不出。

(山东梁山 陈帅)

●王骏生的特稿好像是宣读SEGA的死刑判决书，让我笑得合不拢嘴。(沈阳市沈河区PS玩家 姜惊雷)

DC 街霸Ⅲ 3RD FP＝0

神世纪之霸者"阴阳老怪"GILL使用条件及招式公开：当玩家把19位角色全部通关后（难度不问），选GILL时一定要将光标定在YUN（或YANG）的头像上，然后按方向键的上（或下）即可。必杀：下前拳（面向右打时是火弹，不同强度按键的角度不同）、下前拳（冰弹，面向左时）、前下前拳、下后拳、前下后脚。超级艺术：自动回复体力、下前下前拳、下前下前脚。







↑此人有一种自动回复体力的超杀（图中第一行），只要自己在被KO时气槽处于全满状态即会自动使出，真霸道。

←想使用吉鲁老鬼，要付出极大的代价，但同时收获也非常大。

GB 金·银 FP＝6

单机复制：带着6只妖怪，其中要有一只你想复制的妖怪和一只会"飞行"（飞到你曾去过的城市的技能）的妖怪，在星期二、星期四、星期六，把会"飞行"的妖怪放在第一位，想复制的妖怪放在第二位（更可将想复制的珍贵道具交给它），去参加捕虫大会，一开始大会就从下方出去，被人问你是否退出捕虫大会时答"否（いいえ）"。退出捕虫大会，然后使用"飞天"飞去捕虫大会下方的城市（精灵中心！？），将第二位妖怪与第六位妖怪的位置调换。然后，除了第一位妖怪（会飞天的妖怪）外，其余5只妖怪都顺次放入电脑里。再度进入刚才答"否"的地方，这时会再问你是否退出捕虫大会（BUG！！），这次回答"哈依"，复制完成。此技用带时钟的金·银玩较好，因为可以改变时间和星期。（广东省广州市海珠区心坊8号113房，王嘉威，510220/广州欧海明、广东东莞 冯生、广东韶关梁俊超等读者也提供了此技。胖子发现全是广东人。）

GB 金·银 FP＝5

无限取得怪兽球（ヘビ－ボ－ル）：在"ヒワダタウン"镇上制作妖怪球的大叔家屋后，有一棵产果实的树，其实只要拿果实交给大叔，并不用等一天的时间再来取。只要出屋再进屋与他交谈就可以获得"ヘビ－ボ－ル"。再去屋后找那棵树，又有了果实，如此反复可无限取得。像捉"卡比熊"这类大块头的妖怪就方便多了。本人总觉得此法有些类似于"仙剑"中鼠儿果挣钱法。

（北京私立正则中学 张鹏）

DC 莎木 FP＝？

一箭双雕：提升技的熟练度是很费手的工作，但进行至潜入旧仓库街第8仓库时，先不要急着过关，可被守卫反复抓住，十天左右，不需练习而绝大多数技巧却已在中级以上，又可以得到很多铁（每天早上的500块减去车费），何乐而不为呢？

我发现此秘技是因为我太菜，用了十几天幸亏老头的帮忙才潜入，后却发现技的熟练度和"铁"都有提高。（陕西临潼 岳磊）

PS 寄生前夜2 FP＝9

第三种难度：在完美结局前提下，将前两种难度通关，且BP在100万以上。另，第四种难度在第三种难度通关后出现。游戏初期HP仅50点，BP与EXP为0，敌强极。（河北邢台 晓峰）

街 1945 PLUS/1945 Ⅲ FP＝5

1945 PLUS的隐藏飞机：光标移至"？"处，输入"上、下、上、下、上、上、上、上、下"。

1945 Ⅲ的隐藏飞机：光标移至"？"处，输入"上"即可。

街 KOF2000 FP＝9

隐藏STRIKER八神：选人时必须选八神，并使八神成为援护。因为，该游戏援护较特别，每一个主角都能成为援护，并且每个主角都有另一个援护。而八神作援护时，另一个援护是麦卓和维丝，在选择援护的画面时，输入"右、上、左、左、左、右、右、右、下"，如果成功，麦卓和维斯就会变成全身红色的八神。

（以上街机秘技由上海市南市区杨渡街134号 刘锋读者提供）

PS KOF97/99 FP＝6

97八神14击：经本人和师傅的共同研究，结果如下。八神VS陈可汉，八神有一粒珠，八在版边，陈靠住。百合折、蹲轻脚、站轻脚、梦弹一段、葵花两段（第2段出慢一点）、八稚女。是否是最高HIT不清楚。陈可汉以外的人未试过。

99八神耗血最多技：敌近版边，八神百合折、轻脚、屑风、良援助、重拳前A八稚女（MAX）。

99玛丽轻脚5HIT：敌在版边，跳轻脚、下轻脚三下，站轻脚。注意：第一下轻脚很重要，要打在胸口处。（北京 刘镇、刘鹤）

PS 太9 FP＝9

未完的"THE END"：爆机的THE END画面时，顺次输入"R2、L1、R2、R2、上、叉、右、圈、下、角、L2、R1、R2、L1、方、方"，成功的话会听到效果音，然后押START，便可进入一个迷你游戏。（什么？原来是"21点"。）（大量读者提供，如鞍山姚舜禹等）

PS 西游记 FP＝1

隐藏人物：打倒所有的道场主，得到"免许皆传"的话，在第二章打败镇元大仙后选择"友达"那一项，则镇元大仙就会为之感动而加入。若选另一项则会得到此人的招牌特产人参果。如果选择男性唐僧，在灵感公子劫走朱凉铃后，跟踪追击打败公子，然后拒绝凉铃的爱意并为公子和凉铃搓合的话，则公子必为情加入。最后，在摩云洞一战击败老牛后，夫妇双双加入。（北京田玉峰）

GBC BEATMANIA GB Ⅱ FP＝6

"狂热节拍2"的隐藏曲PASSWORD：①MELODIOUS ②GROOVY ③SPLENDID ④SUPERCOOL ⑤WONDERFUL

街 三国战记 FP＝7

巧打曹操：使用孔明的玩友，先调出太阳剑。方法：近身按A后空中B＋A……如此反复便能屈死曹操。此法玩友打曹操不宜过急，一下一下来稳稳地打，使他连补血的机会都没有。

（黑龙江大庆市采油门厂二十八中 陈剑）

PS 天仙娘娘～剧场版 FP＝8

天和法：在对战画面出现时，同时按下1P手柄和2P手柄的SELECT键＋下键不放，便可接到一手"天和、四暗刻"的牌。

出千法：每次接牌时，接牌前使用"天和法"即可。用此法可打出整版同样的牌，也可猛"杠"同样的牌。（洛阳市 KAZE）

PS 大航海4 FP＝1

隐藏航海士出现法：以荷兰姑娘莉尔为主角，航行至印度洋且有一定势力值时，在加尔各达港酒场请酒客喝酒后得到洋上有"正体不明舰队"情报。再到印度沿海附近会发现一女海盗，打败她二次后，迅速去大阪港酒场，则又与女海盗再次见面，她要决斗，你马上回印度洋，击败她就可得到之。虽然与她打时是恶斗，但擒到她的画面非常好看，望诸君不要错过！（石家庄 李德江）

●本人是RPG菜鸟，却又甚爱RPG。近日以第一时间火速购得FF9，打到一个什么洞窟里那类似蝙蝠的BOSS后就说什么也打不过去了，可又不想花费时间去无聊练级，于是想到金手指，无奈天意弄人，本人乃第一次接触日文金手指，手足无措，请知情者指点。（沈阳沈河区药王庙路成平北巷5－1号 惊雷，110014）

GB 金·银 FP=3

PC 屋电脑复制法：此法可复制大量精灵。队中有 6 只可复制 5 只，想复制道具便把它给想复制的精灵拿着即可。首先，进 PC 屋用右上角的电脑，选第一项（マサキのパリコン），里面有 9 格可放精灵，每格最多可放 30 只，满了的话就要选"BOX を办"换另一格（里面没精灵）。转格后将想复制的 5 只精灵放进去，放完后再换另一格，电脑会问你两个问题，皆答"哈依"，答完第二题后会出两句日文，当第二句出来时就马上关机。再重新开机，成功的话队中和电脑都会有精灵。

自制闪光精灵法：该种精灵十分罕见，要是能碰上几个就算你好运得不得了了。自制闪光怪兽时要沛满足以下条件：①要在湖中捉到闪光鲤鱼龙。②第一位精灵会飞天。③第二位精灵是要改装的闪光精灵。④第六位放闪光鲤鱼龙。然后用捕虫大会法就可以自制了(方法略)。（广东湛江 许建辉）

DC 维罗尼卡 FP=7

BATTLE GAME 的一些情况：①视点选择：一种是常见的第三视点，另一种是 PS 版"GUN SURVIVOR"的第一视点。不过在这里毋需解谜。②人物方面：初次爆机只能使用 CHRIS 和 CLAIRE（普通版）。将这两人完成后，便会出现 CLAIRE（赛车女郎版）、STEVE 和 WESKER。不过要使用 SESKER 必须在正式游戏中取得"LUGAR の模型"③主要武器及 BOSS：●普通版克蕾儿的主要武器是火药剪，加上初期回复道具，应该比较容易使用。她主要面对的 BOSS 是怪物化的亚历山大。●赛车女郎版克蕾儿使用榴弹发射器，其回复道具只有一份，而 BOSS 则是游戏比较厉害的 TYRNT，其 HP 值比运输机一战还要高。要谨防被其轰下直升机场。●STEVE 所用武器是 LUGAR 及 M－10 两种，威力虽不大，但面对的 BOSS 只是相对较弱的砂虫，在游戏中只要积极移动，便可将其击倒。●CHRIS 主要使用麦林枪，而 BOSS 为艾丽丝雅第二、第三形态，但这一占不会出现线性冲击炮这一强力武器。所以建议玩家应选择第一视点进行游戏，解决瞄准上的问题。●而 WESSKER 则有点类似于 2 代中的豆腐，3 代中的列哥拉。其武器只有小刀一柄。而其面对的 BOSS 则是近身一击必杀的艾丽丝雅第一形态，对于使用小刀的他极为不利。关键，是要在隐藏房间取得隐藏武器——隐藏房间即为赌场房间，调查吃老虎角子机便可从 3 件道具中得到一件，各人物可得的道具如下，●普通版克蕾儿：M－10 无限弹/急救喷剂/隐藏文件（急救和文件对其余角色也是一样）。●赛车女郎版克蕾儿：毒气弹 3 发。●CHRIS：M－100（100%）。●STEVE：M－100（100%）。●WESKER：麦林手枪（6发）。④BATTLE GAME 各房间重点（以下序号为房间标号）：1、丧尸×4。2、丧尸×6（内含趴地丧尸）。3、BANDER SNATCH×4。4、丧尸×5。5、丧尸×6。6、猎杀者×2。7、SWEEPER×1。8、丧尸×4。9、丧尸×6（内含趴地丧尸 1，炸弹丧尸 1）。10、丧尸×6。11、丧尸×5。12、丧尸××4（隐藏房间）。13、猎杀者×1，SWEEPER×1。14、丧尸×6。15、丧尸×4（可射击汽油罐）。16、丧尸×5（内含炸弹丧尸）。17、BANDER SNATCH×3。18、BOSS 战。（南京建邺区 刘伟）

PS 太 8 FP=6

献给太 8 爱好者：本游戏中最强人物并非一次连续剑砍掉敌人 20 几万 HP 的斯考尔，也不是可以一击必杀（BOSS 除外）的姬丝教皇，而是女主角莉诺雅。她的必杀技中最后第二种是可以让己方全体无敌，效果等同于圣战药，可惜发出的机率只有 1/8……可以这样，从游戏一开始就把宠物通信卖掉，千万不要去学里面的必杀技，一直到艾斯达天空都市后把宠物通信 3 号买下来并学会里面的特技，再给她装上"さきがけ"（战斗一开始即可行动）的能力，保持血黄状态，这样每次一上场就发动必杀技，将没有任何人是你的对手！而且保证 100%发出。这样一来根本不需要什么英雄药和圣战药了。记住千万别去学其他特技。不过最后一招名为"许愿星"威力颇大且华丽，有兴趣不妨一学，不过机率就各占 50%喽！祝各位打遍太 8 无敌手。（杭州浙大 98 药学 1 班，赵学峰）

PS 太 9 FP=2

陆行鸟的培育：得到飞空艇后可飞向陆行鸟之森。用野菜如一只陆行鸟进入森林，莫古就会让你花 60 ギル在里面用陆行鸟挖东西，可得到相应的 POINT。POINT 可用来换物，有时会挖到关于世界各地宝箱的地图，这样就可以去挖宝了。还有些是增加陆行鸟能力的，其实就是进入陆行鸟空间，然后被赋予过山、过浅滩、过海的能力，说不定也能找到各角色究极武器。（成都 叶伦铣）

GB 灌篮高手 2 FP=9

转身过人突破的运用：贵刊 8 月号中"篮球飞人 GB2"一文中提到，"流川、阿牧、仙道等球员有时会用转身过人突破，不过笔者感觉好像是随机出现，残念……"其实不然，操控以上三人（能转身过人突破的只此以上三人），在过人的技术画面出现后，一直按住上不放即可，美其名曰：玩到三人手，得分不用愁（投篮失误除外）。

省力：当我方是樱木或赤木时，拦住对方球出手后形成的"盖帽"定格画面其实不用输入指令，直接将球拦下后即可。

后场投篮：当队员在后场时，也可投三分球（！？）。方法如下：操控我方队员到后场，按下 A 键，出现投篮技术画面，其成功率只有一条很细的小黑线，当篮球的边缘停在或是刚刚触碰到黑线的左边或右边时，立即按下 A 键，即可在后场投篮，并且投进。不过此法极难掌握，要经常练习才行。（重庆想要痛宰责编胖子的熊熙）

GB 金·银 FP=4

学会强力招式法：有很多怪兽的缺陷就是学不会强力招式，那么只能更改。首先身上带的怪兽顺序为第 1 只是会飞行的鸟类，第 2 只是你想更改招式的怪兽 B，最后一只是学会强力招式的怪兽，用"制作闪光怪兽"的方法参加捕虫大会，大会结束后便会发现身上多了一只已经学会强力招式的怪兽 B。这只怪兽的程序错误同样可以用给它吃升级药令其进化而消除的办法。

无限次参加捕虫大会：二四六一天一次是否你觉得不够多？只要在参加大会前在电脑里预先打开一个完全没存放怪兽的空档位 A，身上最少留一个怪兽空位去参加大会，在参加大会后将身上带的除第 1 只怪兽外的其他怪兽存进档位 A，再换另一个完全没有存放怪兽的空档位 B。在换空档位 B 时电脑同样会让你记录，选两次 YES 后出现信息，声响前关机。再开机会发现刚才的捕虫大会。注意，中途不要记录。

三圣兽捕捉法：243、244、245 这三圣兽的捕捉法具体分两种：曾遇上过但未捉到和不曾遇上过的。具体方法如下。曾遇上过一次：可用口袋妖怪图鉴来确认它们的位置。先来到卓子镇（チョウジタウン），在 POCK 屋前记录一次后，用飞行反复飞回卓子镇原地数次，再用图鉴确认它们的位置。如果在 42 号草地就赶到 44号草地，有 90%的机会遇上；如果在 44 号草地就赶到 42 号草地，同样有 90%的机会遇上；如果刚好在 43 号草地就直接去。不曾遇上过：便不知它们的位置。先来到卓子镇，在 POCK 屋前记录一次后，用飞行反复飞回卓子镇原地数次后，来到 42 号草地，这里只有一块草地，有 50%的机会遇上它们。

最强怪兽诞生：第 230 号是水系＋龙系，当然最强。此二属性中和后不怕其他任何属性相克，只是龙系克龙系，但只要我方速度快便行了。它的能力值亦很强，唯一缺陷是学会的强力招式少，但只要使用秘技更改招式便 OK 了。（广东湛江 助介光）

GB 女神转生外传 FP=9

组建天下无敌的队伍：首先，将主角的名字换成"ポンです"，然后放一只魔兽到魔兽练级场。过几天去领回，对方问你领还是不领时，按住 SELECT 键再选"はい"。这时领回的魔兽名字叫"い 8230 い…"（如果不是，又去领，领到是为止），等级 71，能力值全满，攻击力虽然只有 198（主角 744，什么都没装备），但在实战中，却比主角还厉害，而且是要多少有多少。这样就可轻松爆机。（四川都江堰市 郑鹏）

●我花了 40 小时 7 分 4 秒将忍百选完全制霸。飞镖全满，总杀数 3330 人。忍凯旋虎之卷 AD2030 那关以 1 分 16 秒创本人最快纪录。以 1 分 24 秒破免许皆传的纪录，这次敌人的行动与皆传录的完全一至，也是有个同样地点的敌人掉到水里，绝对具有可比性，通关快了 26 秒。（南宁高机动狂）

闯关族的家



新的学年又开始了，一些读者毕业了，走向新的工作岗位。一些读者毕业了，上了更高一级的学校。有些读者为了应付残酷的高考，可能会暂时与《电软》说再见。在这个充满惜别和变动的月份，《电软》两个最重要的撰稿人张雷冬和叶丁也要“西天取经”，美国求学去了。张雷冬，清华建筑系研究生毕业，《’97增刊》里的“一世情缘——任天堂”的怀旧文章（署名R.E.D）引起不少红白机电玩迷的共鸣。这一次赴美仍旧是学他的本业——建筑。也许他会与电玩永远说：再见，也许不会。临行时他还特意到杂志来与小编们道别，他也是很恋旧的人呀。另一个是杂志的创始人之一，《GAME集中营》之父叶丁。说“之父”，可能让叶丁和熟悉他的人大吃一惊，因为叶丁还没有女朋友呢！不过《GAME集中营》的名字是叶丁起的，称为“之父”可能不为过吧。叶丁为杂志撰写了不少科普方面的文章，署名“魔法师”是也。游戏机方面他比较偏好手掌机，课余会玩一会儿手掌机休息一下。“心跳回忆”的攻略就出自叶丁之手。叶丁今年从清华大学计算机系毕业，去美国攻读艺术。不知是个人爱好，还是看不起计算机，他一定要学艺术专业，使留学之路费了一点周折（因为美国艺术类招生很少）。他有志于向动画或游戏方向发展，这对杂志而言，对中国动画业，游戏业而言都是福音。所以杂志“勒令”他赴美后必须按月“交待”那边游戏业的发展情况。请读者盯住他，看他表现如何。

张、叶都是中国未来的希望，无论他们从事什么专业。他们假日经常玩玩游戏，但他们有一个共同的特点：做事专注，效率极高。玩时心无旁骛，学习时一心一意。叶丁来杂志社时，经常一边与小编聊天，一不留神，一篇稿子已经写好交上，令人钦佩。



叶丁计算机绘图



张雷冬苏州写生

想起来《电软》能有今天，所有这么多读者，全赖于这一批水平高人品又好的作者，不遗余力地支持中国脆弱的电玩业。本期发刊时，他们已在太平洋的彼岸。遥祝他们学业有成，报效祖国。

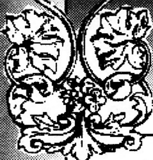
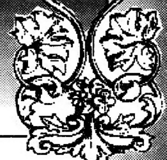
●《游戏批评》将于九月上旬发刊，宗旨大致就是广告中的那四句话：“增长游戏知识，评析业界动向，提高游戏品味，体会游戏乐趣”。所设的栏目和文章也基本上围绕着这四个方面。第一辑的主要文章及栏目都刊登在本期第39页的彩色广告中。今后可能会在三个方面加以改进和充实，希望得到广大读者的支持。一是读者言论，栏目叫“欲言堂”，给读者更多发表意见的园地，是我们办《游戏批评》的重要动机；二是游戏评论，每期评论大约15—20个游戏。三是可能的话，业界评论方面能涉及PC GAME。

第一辑随书免费赠送一张VCD光盘做为纪念。内容是2000年美国E3展及部分次世代游戏的演示画面。6.50元一本书加一张光盘（气死盗版！饿死自己！笑！）。

●9月份开始，邮购图书赠送VCD光盘大规模开放。除极少数图书外，基本都赠送《次世代风采》VCD光盘，极为超值。图书大约有二十几种（详见40页邮购广告）。其中我们特别推荐《’99秘技宝典》、《MAGLC地带》、《都市流行》系列。其中《地带》制作精美，是动、漫、游戏爱好者的经典必备之作。《都市流行》系列全年内将会继续出版3—4本，潮流、前卫、另类，是男孩子了解世界，表现自我的流行圣经，中国目前还很少见。

●《都市流行》（春季版）由于一些技术上的原因，一拖再拖，实在对不起读者。现在终于有了比较可靠的出版日期：九月上旬。另外，夏季版将于9月下旬出版，金秋版将于十月上旬出版，敬请读者支持。

●《2000年上半年合订本》将于九月中旬出版。目前出于销量原因，大部分杂志社已经停止出版合订本。《电软》仍旧逆潮流而动，一是为了合订本的连续性，更重要的是得益于广大读者的支持。

应改变攻略特色。众所周知，语言障碍不但影响顺利通关，更使玩家难以深入剧情，领会人物个性魅力，从而对游戏的内涵难以深入体会，这真是非常遗憾！小说式攻略固然不错，但玩家更需要亲身去理解，体味游戏中每句经精心设计的话语。因此我强烈建议，今后像注重情节的RPG、S·RPG、AVG等一定要把全篇的所有对话都高度尊重原作地直接翻译过来，这就足够了，也没必要再登流程了，我敢保证玩家看着原话翻译，必定能顺利通关。更重要的是可以深入了解其内容，领悟其内涵，那将会真正体味到RPG游戏的乐趣！（建议先拿很酷的《合金装备》开刀，还有老经典FF4、5、6和皇家骑士团2）。

河北　韩长会

现在的杂志被称为《PS专刊》一点儿都不过分。FC、MD、SFC、SS了无踪影，N64、GB、DC也是少的可怜。N64、DC、GB上有不少好游戏出现，你们最起码也该有所介绍吧。《游戏点评》中评的全是PS，难道《莎木》、《生化》、《口袋妖怪金·银》就不值一评吗？你们用大量篇幅介绍SONY彩监，要知道，我们玩家中又有几人肯花395000日元（不含税）的价格去买什么KX—32HV50。玩得起DC的人已经很少了，玩得起PS2的人恐怕会更少，还要再花2、3万人民币去玩彩监？！

北京　尚晓鹏

《游戏批评》第一辑有几篇关于GB、DC游戏的精彩评论，欢迎阅读。

继续加大新闻量，不仅介绍国外，也应涉及国内，这方面《电软》做的比较好，请多多努力。另外既然是新闻就不应有偏见，TV GAME和PC GAME可以一网打尽（当然仍以TV为主），对于电脑界（硬，软）也可以登一些。如以后的芯片大战，视窗2000中文版等等。一句话新闻也要增容，仅游戏新闻眼可以达到8～9页（有重大事件应达到10页以上），当然新作发售表不应计入。

此外格斗天书应有所收敛，加大科普园地的份量。特稿和评论是贵刊的特点，也要发扬光大，做到每期不少于2篇。对于彩页，我认为应先减少一点彩版广告，其次除PS超级大作（如DQ7、FF9）外，其余（如GB、SS、PS其它游戏）都不应进入彩版。将页码让给DC或DC以上机种如（PS2）。如2000年第3期每夜一游中的疯狂计程车（DC），完全可以用彩版，但却没有。而彩页里充满的是GBC的低分辨率的画面，叫人好不难过。因此彩版要改。此外贵刊除了2000年1期封面最有气势外，其余都叫人感到太花，太轻浮，一定要让游戏杂志也有一份霸气和叫人不敢小看的气质。

江苏　陈佳

对于画廊，现在来说，的确太多了。建议单月黑白版，双月彩色版，空出版面给别人。像《科普园地》&《龙哥热线》这样的好栏目，也可以舒展一下筋骨。对了，说到这两个栏目，恐怕在各类刊物（TV GAME）中也算是蝎子拉屎一毒（独）一份，希望能再办好些。若能再多登些购机意见，需注意事项，包括机器组合，如：如何为PS选购TV set，如何连接音响，以及外设的正确使用方法等。多多益善，来者不拒。面对《龙哥热线》，大家是既爱又恨，喜欢看，又不够看。**河南　黄文彬**

SP老说画稿积压，越来越多的读者不满意“双廊”的水平。我有个解决方法——出版新的两期《大墙读本》，用于收录这些画稿，一本彩色画集，一本黑白画集。如果出售的话，销量可能不会很好（除了作者大概想买的人不多），所以作赠刊比较实际。我建议，除了“‘赏’级别”的画稿外，其余的都收录进赠刊里（装不下的话可以再出“续”，还不够就出“续二”、“续三”）。这样的话，“双廊”中只登“‘赏’级别”的画稿，画廊的质量不升才有鬼。同时又可解决画稿积压问题，让那些够分量发表的画稿重见天日。　**一读者**

《电软》自94年创刊伊始，便十分注重与读者之间的沟通，几乎每个栏目都有读者的参与：中国电玩榜需要读者来投票；龙哥热线与闯关族的家需要读者来信；大墙画廊需要读者来投稿；GAME BAR需要读者来点评等等。这些使读者与编者跨越了空间的障碍，互相了解，彼此沟通，建立了深厚的友情。正因为是读者使《电软》发展成熟起来，所以《电软》当然合读者的口味。《电软》给我们的感觉就是“我们自己的杂志”。给读者以家的亲切感。反观那些港台电玩杂志，虽然彩页精美，消息快捷但却忽视了与读者之间的沟通。除了几个“读者信箱”之类的俗套就再也没什么了。读者的参与性上不去，兴趣自然也高不了。这正是其不得宠的原因。

忠实读者　沈阳　何如

1、希望能用彩页介绍一下NAMCO的《永恒传说》（PS）。

2、最近看见KONAMI要出《幻想水浒传外传》，也希望你们能用彩页介绍一下（PS）。

3、《FF9》攻略能否出得快一些。当然，质量是最重要的（情节小说加攻关透解是最佳组合）。

4、《DQ7》的发售也不远了，三年前我就是为了“她”才放血买的PS。现在光头都烂掉两个了，终于等到“她”的出现，PS和我都可以瞑目了。（现在新买了PC，身居TV和PC GAME两职，但还是更喜欢TV GAME。）希望你们继续关注“她”的报道。　**重庆　LY**

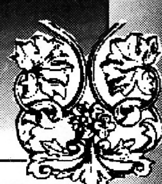
《FF9》本期刊登了流程攻略。《游戏批评》第一辑刊登了小说攻略，非常精彩和感人。大家不妨看一看，FF系列何以成为精品的原因。

首先，小说剧情攻略非常好，是贵刊的一大特色，但也不可“十年磨一剑”，别等到攻略已出，游戏早已通关了。

其次，页脚部分的小情报，有时挺有趣，完全可以放在“闯关族的家”里，或另辟专栏，省得看起来费劲。再次，强烈呼吁尽量别用或少用彩页作广告，特别是一些与游戏鲜有关系的广告（如某饮料）！

但毕竟，贵刊的优点和特色大于缺点，无论是评论，还是游戏系统讲解，贵刊都有独到见解，让人受益匪浅（特别是撰稿人王骏生同志，那文章真





叫“爽”)。

我是真的爱贵刊，真心希望你们“芝麻开花节节高”，真的!!!

南京　胡凯

在同类 magzine 中，吾最喜欢的就是《电软》，不仅是因为它是一本真正的电玩书，而且更是一本工具书，利用此书，可以自行拆装，排除疑难杂症，不必像有些冤脸级玩家，还到卖 PS 的专买店去买那不知新不新的“和尚”(光头)?!吾有一请求，千万不要让《电软》停刊，这样我会悲痛欲绝的。

山东济南　K’

听说《游戏批评》第一辑赠送一张《2000 年美国 E3 展》VCD 光盘，加上书总共才 6.50 元，我真是又惊又喜。6.50 元，真是平民书啊！感谢小编们的大功大德。我当然不期望期期都赠光盘，那样杂志关门大吉，对我们也没有好处。我想只要《游戏批评》能像《电软》一样和我们读者心心相印，就一定会有远大前途。另外《次世代风采》光盘做的的确不错，超出了我的想像。

重庆　于维新

6 月份的杂志“新闻眼”和“一句话新闻”有了大变动，让人高兴，可 7 月份又变回了原样，特别是“一句话新闻”太少了；另外 6 月份“龙哥热线”将“包打听 & 包回答”扩版了，龙哥也回答了其中的一些问题，7 月份“包打听 & 包回答”却没有了，太让人气愤！此外，六月“一句话新闻”中有两则说“下期有详细报道”或“下期相关报道”，7 月份根本没有嘛！

王骏生的特稿我很喜欢，可 7 月份的就有些差了。叶展的特稿呢?我咋没见到?

给杂志提个建议，应该加强网络方面的建设，《电软》怎么还没行动呢?

喜闻《电软》怀孕啦！希望那份杂志上广告少一些，并且办得很成功！

新疆乌鲁木齐　杨晓雷

叶展的文章又和大家见面了。不但在本期杂志中，而且《游戏批评》里也有，算是对杂志全方位的支持。叶展正在美国攻读计算机研究生双学位，功课一直很忙。他一再要杂志向读者转达歉意，今年年底他将毕业，工作还没有最后确定，大概是计算机动画吧。叶展、张雷冬加上叶丁，本刊在美国有了强大而精悍的特约记者群。文章可能登不过来，读者也看不过来啊。

杂志的新婴儿《游戏批评》的办刊方针第一条就是为保持中立态度，不刊登任何商业广告。至于成功与否要看读者是不是买帐啦！

看过《2000 年增刊》里的“编辑部大乱斗”后，令我狂笑不止，甚至晚上睡觉时想起来也会一个人大哭，老妈还以为我学习压力太大以致神经错乱呢。不过，哭过后，让我感受最深刻的就是主编的形象，透过他，我了解到做一个小编是多么辛苦。我在校刊也当过编辑，稿件多时还好，一旦缺稿可就要了命了，天天要去催稿，实在凑不足版面，还得自己写文章，别人放学都回去了，我还要留在机房里敲键盘。当编辑的辛苦，也只有当过编辑的人才能体会。再加上贵刊主编还有一招杀手锏：罚你阅读读者来信一千封。一千封啊!一击必杀一点都不夸张。正因为这样，我才不忍心再给其他编辑写信了。

不如以后请 SP 君在画廊上登一则公告：凡希望退稿者来稿请附回邮信封并贴好邮票，写好地址。相信这样做会有更多更好的稿件。

上海　毛义伟





沈阳　毛蕾
和平　邵伟
宁波　裘亮
长春　席坤
李嘉炜
江齐齐哈尔　刘靓春
庄河　金龙
商丘　刘雪梅
武进　殷伟华
崇文　王誉飞
咸阳　杜晓华
钟山　莫健
海宁　王佳
柳州　王利佳
西安　魏兴睿

广西柳州　李锦祥
云南昆明　钟垣
山东烟台　周洋
辽宁沈阳　赫亮
重庆南岸　何勇
山东济宁　宋伟伟
广西柳州　刘婷婷
江苏溧阳　夏斌
山东青岛　吴琼

答案：

1、③　2、④　3、①　4、④
5、②　6、①　7、②　8、③
9、塞尔达传说；任天堂
10、鸟山明；天野喜孝

大墙画廊

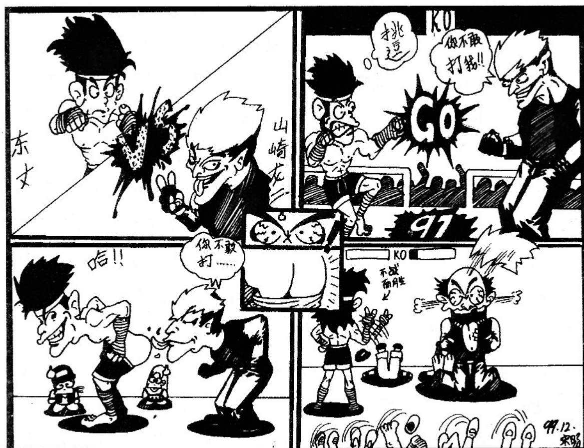
不知道自上期开始 SP 与大家探讨的有关于游戏人物或游戏公司名字的问题，是否感兴趣呢？下面继续了！

ASCII，大家是否很熟悉呢？上期彩页中的《巫术》不就是 ASCII 公司的产品吗？根据该公司广告部所述『当初在命名公司有 3 个条件：第一、要以 A 或日文的“ア”为开头。第二、以日文的长音（－）为结尾。第三、简洁有力。因此当时我们就在电脑相关用语中寻找符合条件，念起来顺口的单字，最后决定采用“ASCII”这个单字』。由此看来，其实并没有太深奥的意义啊。另外“ASCII”这个字是由“美国标准文字情报变换码”的各单字头字母所组成的单字。这样一来，原来传说 ASCII 的含义是“与你（A＝あなた）最喜欢（S＝すき）的电脑（Computer）在一起（I＝いっしょ）共创美好（I＝いいこと）的传闻便不攻自破了。

S：月初将好友 R·E·D 送走了，前往美国滨西法尼亚读建筑的他和我在地铁的拥抱告别似乎又让我感到友情的可贵和岁月的无情……

P：这个夏天让我很莫名地就过去了，后悔应该学些东西，大家可不要象我啊！多看书，多听音乐，多和朋友出去玩玩，多爱护环境，多关心父母，多爱一些周围的一切……

——郎主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《无题》 开封 宋阳

▲S：题材似乎不是很健康，起码是卫生方面。
P：相信今后龙二见到东丈再也不敢张嘴了，更不敢吐舌头！
（『L·P』：★★★）



▲《野生训练》 安徽蚌埠 郭琪

▲S：能屈能伸的你现在还在某地痛苦挣扎吗？
P：我也要去学武功，那样到了荒岛也不会饿死，哈哈！
（『L·P』：★★★）



▲《无题》 临汾 杨晓锋

▲S：最近画这队的似乎大有人在啊，为什么？
P：白云飘飘、碧空万顷的景象何时能在都市的天空见到？
（『L·P』：★★★☆）



▲《97 格斗场外花絮》 上海 郭新铃

▲S：比利什么时候成为吉斯的徒弟了呢？
P：看来跑步是比利的弱项，还不如陈国汉跑得快啊！ （『L·P』：★★★☆）



◀《FF Ⅷ之斯考尔》 湖北 李道婷

▲S：这么大的羽毛会是什么鸟的呢？肯定是超级大鸟。
P：9代的奇丹恐怕很难象7代的克劳德和8代的斯考尔那样的帅哥人气旺盛。（『L·P』：★★★）

▶《宿命传说》 云南 王丹

▲S：这所谓的『宿命传说』已经终结了吧，三位都找到属于自己的归宿了吗？
P：斯芬克斯，你现在还给别人猜谜吗？（『L·P』：★★★★）





◀《多诺凡》 浙江杭州 葛帆

▲S：这位恶魔猎人好久没现身了，在哪里修行呢？
P：他究竟是哪国人呢？天师说是英国人，而我却认为他必定与印度有所渊源。（『L·P』：★★★）

▶《大跌眼镜》 广西钦州 刘源盛

▲S：肉球还是没有铁球厉害啊！
P：克拉克算不错了，没被砸晕就好……（『L·P』：★★★）





◀《街霸Ⅲ之留念》 广东廉江 王亮

▲S：那位吸引辛的窈窕美眉是谁啊，挺妩媚的。
P：这三位大哥一会儿不将他收拾了才怪。（『L·P』：★★★）

▶《舞》 沈阳 朱泽南

▲S：拿扇子的手看得我好别扭啊！
P：各个比例好象都变了一下形，对否？（『L·P』：★★☆）



●SEGA 恒久远,DC 永流传。(PS 机主,北京房山良乡西路 董金强)/龙哥:对待主机要公平、公正、公开。DC U 型软件正式突破 60 款!
●自从我拥有了 DC 和 MD 之后,如虎添翼。(广西柳州柳城县新华书店 PS 机主 高斌)/龙哥:MD 是 DC 的爷爷。你补回 MD 一课,很感人。

●龙哥,你玩格斗游戏吗?双手如何握街机摇杆的?我是将摇杆夹在在中指与无名指中间,长期下来,我的无名指都肿起了一个小包。现在虽然改变握法至握拳式,可小包仍不消退,且摇杆摇起来不再像以前那样顺手了。不知龙哥有没有更好的摇法?另外,我计划九月份买台 NGPC,格斗迷嘛!可你们却说它不能在被窝里玩,那岂不……SNK 准备降价 NGPC 的卡带吗?(江苏锡山市堰桥中学 陆范富强)

我说你可真给街机仔抹黑,龙哥原以为街机仔的手上都有茧子的(笑)。NGPC 有部分读者已经购买,今后除游戏介绍,我们也可能刊登它的游戏出招表,总地说来,NGPC 我们争取再拉它一把。

●突如一夜春风来,DC 道板百花开,老板猛涨主机价?——花了壹仟柒我才抱回家来。BUT——值!(涨幅达 400 多元,惨!) (广西桂林 54055 部队 朱隽)

可见,涨价一说,实非杜撰,乃调查研究之结果。可以告诉爱好者,↑400 元不是个别商家的恶意炒作,而是整体行情上涨造成的。朱读者你买的 DC 涨了 400 元,里面肯定有一部分要流到批发商那里去。零售商不可能向上拉抬 400 多,否则,同一地区就可能发生互相砸价的局面,结果肯定是价低者胜出,这种情形一般不会发生(但 PS 是个例外,该主机问题十分多)。正常情况下,涨,则全国、全球一起涨。你 1700 买回 DC 基本上比较合理,高的可达 20?0 元。

●龙哥,请介绍一下 PS2 的直读系统并请指出使用中的注意事项。(部分读者)

情报和经验告诉我们,安全第一。所以,对主机光头的在乎和对游戏光碟的保护在玩家心目中的地位应是至高无上的。远大于玩游戏本身。说到 PS2,对于其直读的一些内情,请恕这里不多言,但直读绝不是什么高精尖的玩意(你要注意)。一块好的直读是绝对不可以要求玩家使用引盘的。使用引盘,对 PS2 这种抽屉式主机来说,就是飞盘。而使用飞盘,就算大家去问 BOSS,相信他也会摇头的。粗制滥造的简易廉价直读必将令满怀希望的你欲哭无泪。

要特别小心。好在 15000 型 PS2 已改变结构,这就促使直读商去发明新产品,相信再过些时候才会有比较可靠的办法。不要寄希望于直读,而要精选游戏买原版,那样虽然你玩的游戏少了些,但至少主机是安全的,而你的心是踏实的。另外想指出一点,对于重要的游戏盘,大家要注意保护,应使用单片或优质双片盘盒分开装,既不要使用 CD 宝,更不要用"便携式"N 片装的硬盒(最忌)或软包,以防万一。盘片在必要时必须加以清洁,对于一些完全读不出的盘可使用 CD 刷使劲擦拭,直到它能读出为止,若还读不出,应扔掉。

●我是 9002,花了¥1220,①光驱马达上写着我最不想看到的字"MADE IN CHINA",可我打电话问老板,BOSS 却说什么世界上所有 9002 光驱的马达都是中国造的!?连 PS2 手柄也不例外。我可不想花这么多钱去买一台被改过的机子。还有,BOSS 最后一句话让我听了后都茫然了,"它"叫我到一个更有信誉的地方找台 9002 拆开看看!!!!!!?②为何我家的电视上玩游戏时屏幕右上方向下歪了一块,在别人家就没事,我家 TV 是松下 29 原装的。用 S 端子玩!③我准备让人从日本带回来一台 GBA,不知主机和 32 位软件的钱会多高?龙哥有何看法?因为我不敢再相信中国北京的 BOSS 了。④有一 BOSS 说 9002 只有在光驱上有一小印章才是原装全新的光头呢?十万火急!(北京丰台左安门中学 昝京晶(我是男的))

①电机这种东西中国还是造的了的,土星电机也是中国造。我认为这老板还是挺实在的。②这个问题较难回答,别人家没事一般就是你家松下电视的问题。③我认为 GBA 明年某个时候推出比较合适,并希望它能达到 SFC 的级别。④BOSS 的话,你最多信 50%。

●龙哥,请教一下 DC 软件的情况。因为现在准备升级主机,限于口袋中的铁,加上身边朋友的"撺掇",有时我真地想去买一台 DC。但想想 SEGA,似乎从来在势头上就逊于任天堂和索尼,我非常担心 DC 的软件跟不上潮流,再一次被"第三方厂商"给扼杀,"英年早逝"。如果 PS2 玩家今后能够享受更加丰富多彩的游戏,而 DC 却成了"KO 桑",重蹈土星的覆辙,我这心里可真受不了……听说现在 DC 的软件能上 15 万份就算不错了,我又隐约觉得这样的主机是很危险的。(综合十几位读者的意见)

买 DC 最好买大陆版中迅代理行货。是啊,DC 跟 PS2 比起来,不但性能差(!?),在人为炒作的气势上竟也差了一大截子!……不过咱们少还是说空话,直接研究游戏比较好。目前的"DC"品牌,由于众所周知的原因,在世界各地已经叫开。在国内一些 DC 普及率最低的地方,如天津市,据线人报告,不少软件竟然出现脱销的局面,实在令人镜片粉碎。UTOPIA 版本游戏,美版日版混杂,但是该系统毋需改造主机,其所采用的软件驱动程序编制十分高明,看来还不属于"世嘉不慎泄密"之类传说中所描述的那样(比如有说是 NGPC 与 DC 的连线造成的 GD 关键部分被破解,更有甚者"指出"(!?)世嘉是为了使主机全球放量而泄露 GD 读取秘密以为盗版集团撑腰,当然也有朋友说是某西欧发达国家的一位小神童"发明"的)。

话说回来,一些城市的 DC 玩家工于心计,他们本着一切从游戏出发的根本理念,大浪淘沙,从实战中发现了一些优秀作品。龙哥通过使用五成新的 KX 彩监 + 飞 107G 通俗彩显 + 1500 元级 5 寸小喇叭等一些 DC 必需的低端器材,比较深入地检测了下述部分经善意者提示后的游戏,眼睛告诉大众,DC 真乃一令知情者暗自狂喜的璞玉——DC 五大剧情天王:莎木、维罗尼卡、格兰蒂亚 2 原版、永恒阿卡狄亚、全系樱花大战。DC 六大动作金刚:街头 JET、第 5 频道(极品)、索尼克、烙印战士、首都 2。DC 街机十三太保:VR3、射手 2、疯的、网球、法拉利、阿明哥、刑事 2、打鬼 2 连枪、拉力 2 美版、漫英卡普 2、霸Ⅲ 3(切勿错过,追悔莫及)、东京 BUS、生死日版、钻地博士(角色可爱。NAMCO 老师厚积而薄发的游戏制作技术,为人称道)。

龙哥认为:实际游戏性和实际显像效果是检验好游戏机的不三法门。16 岁以上的玩家可以不去理会那些华而不实的"乱讲"了。

"我选择主机只看外型,其他一切均不重要。DC 太棒了。拥有 DC 就是拥有幸福"(广东中山帝景豪园 4 座 罗剑年)。"只要有决心和毅力赚钱,什么时候买 DC 也不算晚。电软一向偏心,我买 DC 我高兴。望电软心太软,少登 PS2 的消息"(沪普陀中山北路 孙卓)。"走你的路,让别人说去吧!马骏生,请下课。"(北京万寿路 打马者)——从上面话中,我们至少明白一点,即,玩家并非都愿随"大势"。

●龙哥,为何你们的文章对世嘉如此悲观?索尼一家独霸只会指引业界的不良发展。我想如果可能的话,龙哥请给我回信,我对世嘉与索尼有很多话要说。本人确为世嘉迷,但也不反对 SONY,相反,我认为共同发展才是最好。提醒各位小编一句,本人拥有 SS、PS、DC、PS2。(北京丰台洋桥北里 于剑凝)

你只有 TTT 一款 PS2 游戏而拒绝盗版,这很好。国内拥有 PS2 的玩家正急速增加中。不少读者也和您的想法类似,即不要一家独大,那样只会使业界停滞不前(SCE 仅 600 多人(不如任天堂多),开发手腕口碑一般。与任、世不同,它的主机依赖性极强。到目前为止,SCE 自己还没有一款像样的 PS2 游戏,不得不令人关注)。

推荐任、世的优秀作品是杂志的本份,吹捧索尼要适当。值得大吹特吹的硬件恐怕是 X 箱而不是 PS2,这点大家要提高警惕。

●①在《东京电玩展》上介绍的"苏生",是和"恸哭"一种类型的陷井型冒险游戏,我玩后者已经一年了,至今无法通关,请介绍该游戏的类型和玩法。②我想买一台 3DO,不知它的软件主要是什么类型?③PS 为何都是"1/3/5/7/9"头的,为何没有"2/4/6/8"开头的?④贵刊的 97、98 合订本是否还"健在",我想高价求购,请龙哥助力。由于现在当兵了,游戏机可以说是打不上了,但贵刊我每期都买,我妈在书店留了传呼,书一到马上寄来,足见我的忠心了吧?(身在八四五一五部队身在电软的 STEVEN)

②3DO 软件不好找,AVG、ACT 较多。且往往是真人映像的,这全仗 3DO 图像方面的机能。③? ④99 年的尚健在,其余都没了。

●如果游戏懂得骄傲,WE4 早已得意忘形。(北京房山 董金强) ●龙哥热线是 PS FAN 热线。我的 DC 是以前买的,1280 元。(沪浦东杨园 顾剑勇)
●世嘉推动了游戏业的前进、技术的更新。DC 与 PS2 我认为没有太大的区别,莎木却给我最真的感觉。(老牌"专业铁杆",上海北京东路 罗煜)

由“读书时间”想到的……

天师兄：见信好。我是江西省鹰潭人氏，我们这有一风景旅游区——龙虎山（国家级的），风景区内有一镇——上清镇（正科级的），上清镇内有一处府弟——天师府（不知啥级的）。这天师府全称为龙虎山上清宫天师府，乃道教中的正一教之发源地。施耐庵、罗贯中合著的《水浒传》一百二十回本里的第一回“张天师祈禳瘟疫、洪太尉误走妖魔”描写的就是此处。不知天师史与这天师府可有瓜葛？是第多少代掌门？

开个玩笑莫要见怪，以上只是个开场白。写这封信是想向天师兄你请教些问题。

世嘉本社制作的一款游戏性高难但制作态度严谨的游戏，但可能是由于游戏中曾出现过一些人物的影像画面，使它和另一公司出品的某游戏具有了同样的命运，杂志不予刊登。

我曾经在中央电视台第一套节目里的“读书时间”栏目看到数学大师华罗庚的一位学生姓王的中科院院士写的《华罗庚传》一书。当节目主持人问王院士为什么在书中提到华罗庚大师在解放前曾和国民党高层有联系时，王院士的回答是（大致内容。具体怎么说记不清了）：既然是传那就要尊重历史，而那些又是既存的历史，就没有必要去刻意回避。

我就不信玩过世嘉游戏的人都会变。为什么不可将其作为反面教材呢？杂志以前曾登过某君的 MD 游戏攻略，现在为什么你们不介绍土星游戏？

我想问一下，选史实战役路线，则在哪几场战役中要输？在遇到分支路线时该选哪条呢？

千迷玩友请信致“江西鹰潭市师范附小 李智春，335000”。

龙哥话：还是 CCTV1“读书时间”这个栏目，好像有两个主持人吧？因为有时是女主持人，有时又是个专讲外国话的男主持人。7 月 15 日后者还因某新书而采访了美国的约翰．奈斯比特先生（即是《大趋势》作者），在交谈中提到游戏的负面影响时，生 2 和嘉富康当即被作为反面教材予以暴光（该游戏在中央一台有近十秒的画面，包括“CAPCOM”的 LOGO）。我们认为，这很好地反映了游戏中的暴力层面。事实上，虽然美版游戏都是有年龄限制而生化系列在开始画面必会出现有关暴力的警告和提示画面，但美国校园枪击事件和其他不幸事件看来还是与该国泛滥的暴力游戏是有一定联系的，因为据奈斯比特先生介绍美国的少年罪犯几乎都玩电子游戏。

分组讨论一下

●学友：SEGA 我的“真爱”，虽然大家都说“忘记他”，但我仍“每天爱你多一些”。不过，好像“只有你不知道”……我的“一颗不变的心”，永远“祝福”你。（北京南十里居 王东）●我永远不会放弃 SEGA，改投？？？的。只要 SEGA 在游戏界存在一天，我就不会离开 SEGA 一步。（沪杨浦嫩江路 郑锋）●做人就应像世嘉；屡败屡战，永不放弃。在铁杆玩家心中，SEGA 就是东方不败。（鄂黄石石灰窑区马家咀 刘勇）●SEGA 是顽强的，我也是。（浙江台州周敏）

●我是 SONY 的上帝，也是被 SEGA 遗弃的人。（无名氏）●对三大厂商的态度：SONY—哇！（赞叹），任天堂—呸！，SEGA—呕！（沈阳药王庙路 姜惊雷）●玩的是索尼，恋的是世嘉。（北京 郑冀）

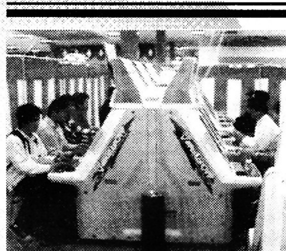


→情侣远距离约会实现

セガの逆襲 光缆计划登场 net@

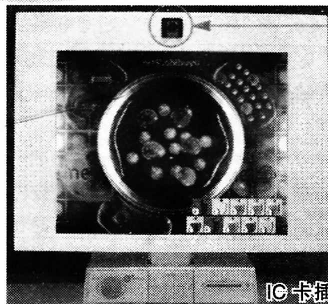


Entertainment STAGE
世嘉街机厅实景

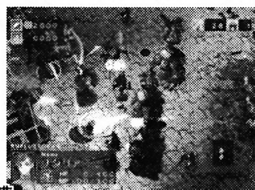

↑老街机不能异地联网。


世嘉最新街机筐体
专用光缆连网
传输速度约 1Gbps
ISDN 的 8000 倍
键盘

龙哥话：世界知名街机商、家用机商 SEGA，听无类和 S·P 说已经上了《北京青年报》。好像是什么“手摸屏幕”的消息。于是查了查日本杂志，找到如下情报。为了便于观察理解，这里图为主。


←新型街机完全触屏操作（18' TFT），网眼/麦克内藏（异地可视/电话）。
IC 卡插槽

↓联网游戏“HUNDRED SWORDS”





↑东京的台场、涉谷、池袋等店已光缆联网。

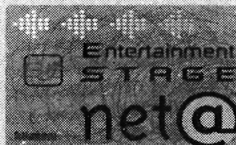

↑这就是大家游戏时的场面。

街机商 SEGA 拥有专业的制造技术



net@，最要紧的是游戏。活用前所未有的高速大容量光纤数据线以及高性能的触屏技术，若干款次世代新风格网际游戏已经诞生！（今后介绍）

→SEGA 未来研部长 兼安时纪。



花钱买币之后投牌子玩街机的时代已经终结！
21 世纪使用高性能 IC 卡，搞的是“按时计费”制！！

●我是 9001，买光碟金手指后改游戏问题多多：牧场物语这样的小游戏可以改，大一点的就改不了(两张以上的游戏，莫问新老，一律不认)。为何？现有一接在记忆卡槽上的类似记忆卡的金手指，会否有些游戏也改不了？这种金手指和原来的那种硬件金手指有什么区别？价格如何呢？（杨圣钢读者）

送你一句话：严禁使用金手指。

●我是 9002，听说比 7501 差？差在哪？玩游戏时画面有点微微晃动，什么原因？前天我无意中把光头从右边用手拨到左边转轴上，却再也拨不回来了。游戏还能照玩，但光头还在左边，回不来；怎么回事！（福建南安 陈军）

9002 差在内部电路制作工艺不如 7501 那样复杂，是简版。游戏画面却不应出现“晃动”问题，肯定是你电视的问题。游戏能“照玩”，你为何不感谢上帝？今后可别没事找事了。

●我今年 17 岁，游龄已 10 个月了，拥有电软 10 期。①什么水平才是高手。②要成为高手，菜鸟应如何去做？另多说一句，本人由于误信杂志“每月 14 日出版”的字样，导致三月份的电软未能买到，请问是否还能买到，除了邮购？（天津南开区华苑小区 郝悦华） ①玩龄 10 年就是高手。②练。去街机厅里练。③不能。

●我买了一个中文金手指卡，但在“记忆卡管理”一项中，内存的游戏记忆总是有规律的闪烁，无法进行删除或拷贝，怎么回事！？请龙哥指点。（工作是“美术教师”的玩友 永伟）

您还没有掌握正确使用金手指卡的方法，请详阅说明书。

●HELLO，聋哥你好。想不到本人初次写信就遭封杀，游戏点评不登也就算了，问的总是也不曾回答（我可是装了回邮信封的）。最高兴的是两个月前寄的《都市流行.春季版》至今也不见音信，我真是不亦乐乎。①WE4 的“？”杯，可否告之如何夺得。②对 PS2 实况足球评价如何？③DC 现有多少款软体？④SEGA 网站是多少？以上请龙哥继续封杀，THANKS VERY MUCH！（四川宜宾市青年街 3 号 张海露）

每一位邮购春季版的读者，请大家放心，不要着急。 ①你无法夺得 EXTRA CUP。那个？杯只是个样子，所有杯都夺得后它自然会出现。②我没有玩过。③日本 200 款。④你要 SEGA 网站干啥？

●①我在舞厅打工，工作是 PLAY MUSIC，八台 VCD 机每天工作 8 小时以上，所有碟版均透光，其中一台 SHINCO VCD 工龄达两年，光头却还未 KO，PALY 正常。我想知道，同样是 D 碟，且 VCD 碟并不比 PS 碟质量好，为什么 PS 光头会像你们所说的那样短命？而你说过 VCD 是很落后的东东。②我常将 7501 的光头拿来清洗，从未出现异常，我的 PS 每天 WORK7 小时左右，为防止光头下沉，我采取 WORK 时正常放置 PS，闲置时竖放，当然闲置 > WORK，你说这样可行吗？③我的一位变态战友也是 7501，恐龙危机在他的 PS 上不能读，在我的却能读，WHY？④我属于徽标“苗条”型想用 DDR 健身，老妈却不太赞成，理由是这是减肥用的，再跳的话整个人不就成躯壳了？龙哥你说我能跳吗？特别是 3 代的减肥模式，我已能跳过 8 脚了。其实我妈也挺爱跳的，无奈里面的舞步对于肥胖的她来说，确实有些无理て困难。（福建三明市 许某） ④JUST DO IT！

●什么时候才能有超脱庸俗的游戏？游戏真的是越做越渣了吗？除了金·银和 PS“游戏王·被封印的记忆”，其他游戏全看不上眼。连 FF9 和 DQ7 亦都不另外。ごみてす！(用了敬体已经很给面子了)（广州前进路 82 号　曾宪洋）

认为 FF9 和 DQ7“看不上眼”、“乐色”的玩家也不是你一个，只要在众多游戏中找到属于自己的就很好了。玩游戏时不要管别人。天津河东碧波园的 PS 机主宋志军要挟我们：玩游戏最重要的是自己一定要喜欢，随大流儿(买 P?玩 F?)只能带来无限的失望，切忌！

●龙哥，前几日，从朋友手中购得二手 PS(7501)机。两、三天后不知为何，普通手柄插入主机时，按键无法使用，若反复开关机有时又好使。后来，我把主机拆后重装，又好使。请问是哪里的毛病？能修吗？（广东东莞市谢岗镇 张一卓）

插拔手柄时你关机了吗？如果操作正常的话，也可能是手柄接口处虚了，需要紧固或更换相应部件。

●①微软最近发生的一些事，是否会影响 X－BOX 的推出及在游戏业的发展？②说到微软就想起电脑，就想起第 7 期龙哥回答天津高运鹏时的一句话：严禁用 PC 玩游戏。难道 PC 上的仙剑、暗黑破坏神、大富翁、星际争霸、英雄无敌、FIFA 等不是好游戏吗？这话道理何在！？（成都双林北支路 何成）

①盖茨的人缘极佳，奉若神明。舆论普遍认为他会东山再起。公司虽被强制拆成两家，但 X 箱的开发工具现已送到了许多软件商的手中。而且微软还成功地收购了几家软件公司。我认为，只要 X 箱能拿出好东西去迎合美国玩家口味，就不愁卖不出去。从动画画面看，X－BOX 的能力超出 PS2 太多了，因此，如果它能控制售价，在美取得佳绩 100%。②PC 有自己的特点，它的游戏当然也会与游戏机有所区别，像局域连线对战、国际互联网对战都不是家用机能够轻易实现的。而 PC 的 RPG 也很有特色，特别是在中文化方面优势突出。但毫无疑问的却是 PC 的天职乃是工作而绝非游戏，因此，PC 的图形处理能力从来不能满足游戏的要求（用 PC 玩模拟器时最能体会到）。PS 仅 38MHz 主频，记忆体仅 2MB(显存极小)，用 PC 来模拟之——赛扬 500 主频，小影霸 TNT2 代 16MB 显存，64MB 内存，仅能在 16 位色下流畅运行。看来，用 PC 来玩游戏还有很长的路要走(玩街霸 EX 竟然需要 128MB 内存！！！)。像 DC 的效果，很难想像 PC 能够达到（如果家用 PC 妄图达到这种 1700 元低价主机的效果，以 PS 的情况推断，至少需要 1GHz 的 CPU 和 1G 内存以及 200 兆显存才行。难道我们要花 N 万元买这样一台 PC 来玩游戏？)。个人电脑永远不可能与游戏机划等号。有人可能会说，电脑能上 1600 线啊？请大家不要误解，电脑的高解像度和∞发色需要大屏彩显来支持，很少有人花 7000 多块￥(铁)买 19 寸彩显玩 1600 线(！？)的 PS 模拟器游戏，而现在一块很普通的显卡要 3000 多元。

●①KX 系列纯监是否均采用 HI－VISION 管，这种管与一般彩管有什么不同?栅距是 0.7 吗?如何精密显像?②KX 监是否用了 DRC 技术?市场上所售的是否都是好几年前的东西了?③是否 16:9 的 KX32HV50 才能精密显像?④索尼带 RGB 端子的彩监和纯监如果都用 21 针 RGB 线连接，效果相比怎样(同尺寸下彩监更便宜)?⑤纯监是否屏幕越大越好，21 寸和 27 寸的价格仅差 300 元左右，多花几百块钱屏幕大很多岂不很划算？34’的怎样？⑥KX 纯监的方框是否是钢制的呢？如果是的话，对于抵抗野蛮装卸是大有好处的。做广告的二手纯监好像只有索尼的，尤其对住在中小城市(已通铁路)的玩家而言，充满风险的邮购可能是唯一的选择。（江西景德镇四中 石建君/还有一些来信的读者也请注意）

①是，KX 系列的型号是 KX－2×HV×。一般讲，HI－VISION 规格的彩电会在机体正面左上角注明“HI－VISION”字样，表明这是高清晰电视，各方面高于普彩。KX 监与 HI－VISION 彩电相比还要专业些。但两者皆属顶级彩管，毋需精密显像这种噱头。②KX 监 600 线，画面清澈、透亮、还原佳。③KX－32HV50 型号较晚，当属高级品。④当然是彩监好。但太旧的话反而没有 21 针彩电好。⑤27 寸最多，但 21 寸总是最佳。34 寸太贵了(4、5 千)，太笨了。⑥是铁的。KX 监极重，邮购前应先咨询，要小心谨慎。说句实在话，这种旧彩监最重要的是成色，可能的话按质论价较好。

2001 年 3 月期连结纯现金收支 50 亿黑字，最终损益 15 亿黑字(单位：日元。前期 429 亿赤字)。“黑字确保”的经营目标被世嘉提出。

遊戲熱評

Speak out, don't be afraid!

超级机器人大战 α

（スーパーロボット大战 α）

机种 PS 厂商 BANPRESTO 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



一直到“完结篇”，“超级机器人大战”系列已经推出十几部了，但给我的感觉只有累人，无聊和生硬。因此，尽管“超级机器人大战 α”两次延期发售我也并不在乎，即便把它买回家，我也没有心情碰它，但是一次试玩之后，便欲罢不能。

“超级机器人大战 α”的改进确实不少，头一点便是它可以删除战斗场面，这样想看便看，不看拉倒，手动操作，真是方便的很。

此外，战斗布置图放弃了一贯的平面图，改成了45°斜视图，显示机体也不用一个机器的头来表示，取而代之的则是整个机体。具体战斗场面就更精彩了，那种令人觉得极其别扭的“木偶碰撞戏”式的战斗画面不复存在了，抽剑和攻击的动作也更为逼真。看看“超级机器人大战 α”中 EVA 初号机暴走后攻击第三使徒的情形便知道了——初号机首先是嘴冒气，一阵咆哮之后，真的飞奔过去对第三使徒又打又踢又咬，决不像“完结篇”那样一撞了事。另外，在反击模式中加入了防御反击这一指令，就算敌人攻击命中率升到 100%，但己方损失依旧减半且能反击，这就使那些回避率低下的机器人活跃不少。

由于剧情发展时人物交谈首次使用半身人像配合背景进行，因为蛮有 RPG 的味道，临场感也增强不少。

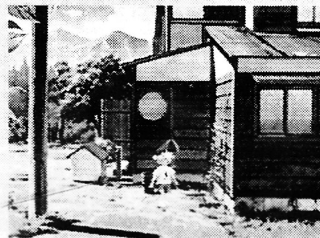
“超级机器人大战 α”优点多得令本人怀疑，这么多的内容怎能用一张光盘装下。机器人大战迷绝对不能“走宝”，一定要买回来领略一下它的精彩之处！

——广州　凌文瀚

角　色：9.5	操作性：9
画　面：9	创　意：10
音　乐：9.5	移植度：——
情　节：8.5	总评价：9.25
玩此游戏时间：将会∞	

我的暑假（ぼくのなつやすみ）

机种 PS 厂商 Contrail 类型 SLG 容量 CD－ROM



记得笔者在上小学时，每逢暑假时便到迁居农村的外婆家玩，那里有山、有树、有河，在那里笔者渡过了无数快乐的时光，至今回想起来还是念念不忘，可那个时代已经一去不复返，那些记忆也都成了埋藏在心底深处的东西了。这就是笔者为什么会选中《我的暑假》这款游戏的原因了，笔者真心期望它能带笔者再次飞回到那纯真的少年时代，去寻找那份久违的感动。

在游戏中你是一位小男孩，和父亲一起到乡下的亲戚家去渡过一个暑假，那里到处都是满眼的青山绿水、蓝天白云，令人心旷神怡，还有那些善良质朴的人们，会让你感受到在城市之中根本无法体会的大自然的魅力，你要做的就是在这里尽情的游玩，做所有属于暑假中应该做的事，捉虫子、钓鱼、爬山、斗蟋蟀、放焰火等等许多，每一天都会沉浸在无忧无虑的快乐之中，当你玩了一天后回来，吃着婶婶做的美味的料理，晚上躺在床上，耳边聆听知了、蟋蟀的叫声，回想这一天有趣的见闻，并且把它们都记在日记上，你一定会有一种前所未有的满足感与幸福感，仿佛自己真的已经变成了一个天真无邪的少年，不知不觉已经完全融入到了游戏之中，不，更应该说是大自然之中，得到了一种心灵的净化。

游戏没有帅气的人物形象，没有慷慨激昂的音乐，没有正义与邪恶的斗争，更没有那些令人胆寒的僵尸、怪物。一切都是那么的普通，那么的自然，那种与生活的完美和谐，如同磁石般牢牢吸引着笔者，在现代化城市中，这种乡村生活早已成为了人们记忆深处的东西，现在的孩子们想要过上这样的一个暑假是谈何容易？在严重的环境污染之中，人们返朴归真的愿望愈发强烈了，笔者也真切希望，这些并不是只在游戏中才能找得到，也不是茫茫工业沙漠中的一块绿洲，而是就在我们身边的，实实在在的生活。

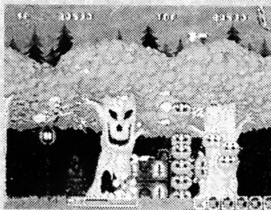
出品这款游戏的公司是 Contrail，这个名不见经传的公司能在越来越商业化、暴力化的游戏大潮中逆流而上，其勇气确实可嘉，其也正是通过这款游戏诠释了一个永恒的真理：人和自然，永远都应该是完美的统一。

——辽宁鞍山　姚舜禹

角　色：7	操作性：7
画　面：9	创　意：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：7.3
玩此游戏时间：7小时多一点	

棉花小魔女(Cotton original)

机种 NGP 厂商 SVEECSS 类型 STG 媒体 卡带



如果问你“骑着扫帚飞行的射击 GAME 是……”,没错!她就是“棉花小魔女”了。小魔女的历史可以追述到超任时代,应该算是“老魔女”了,但笔者第一次玩到小魔女是土星版的,当时就迷上了这个玩起来和玛莉奥一样轻松,有着武装飞鸟般暴笑过场动画的“小游戏”。

这款 NGP 的小魔女是原创版,内容全部重新设计,敌角色的设定还是那么的可爱,但最有玩(看)头的还是她的过场动画:完全有让人喷饭的“魅力”,过关后千万不要按键呀!当然,吃饱饭的时候例外。小魔女完全是和打击者不同的感觉,前者是童趣,后者是劲爆。我个人认为除了因机能所限的声光特效不能和 SS 版同日而语外,能在 NGP 上玩到这样轻松有趣的 2D 射击游戏已是令人很满意了。

NGP 确实是让人为了一款中意的软件就买下的主机啊。只可惜它也难免“继承”了 SNK 家用 NG 的命运,始终只能是充当陪太子(GB)读书的角色,残念……

——江西南昌 严俊

角色:8	操作性:8
画面:7	创意:7
音乐:7	移植度:——
情节:7	总评价:7.5
玩此游戏时间:2 小时	

盗墓者~最终启示

(TOMB RAIDER ~ THE LAST REVELATION)

机种 DC 厂商 EIDOS 类型 AVG 媒体 GD-ROM



“传闻”终成现实。劳拉娇健性感的身影终于出现于 DC 上。

尽管是非常有争议的作品,但第四作在制作上确实是比二、三两集有了大提高,明显向一代靠拢。虽然 PS、PC 上早已推出许久,但这仍不能阻挡 EIDOS 想靠 DC 版再赚一笔的心态,毕竟“TR”系列如今已被开发商榨得没什么油水了。就当是圆玩家一个 DREAM 好了。

但,很可惜。如今的 DC 版并未像广大玩家期待得那样出色。至少,没与 PC 版有什么差别,或者说,压根儿就是一样的。

其实,一个已推出尽一年并且玩家大部分已玩得没什么花样的时候的再“复刻”,大家除了希望能在画面上得到点安慰外,还能要什么呢?但 CORE 小组偏偏就不让人们满足。并非是技术力的问题。DC 亲切的开发工具应该可以让开发商比较轻松挖掘主机机能,尽管做出非一般水准,才能把人们目光集中起来。看看 DC 版吧。劳拉从上到下用的多边形数量与 PS 版、PC 版有何差异,除了削圆技术使劳拉看起来更“机械”外,除了光源效果稍显耀眼逼真外,DC 版有还长处吗?没有!画面比 PS 版靓,操作比 PC 版爽,这就是 DC 版。

其实,如果开发商真的愿意的话,劳拉完全可以更像真人一些(至少这些问题没有出现在 DC 自己身上),看来 EIDOS 是该歇了。

——六面兽

角色:7	操作性:8
画面:8	创意:7
音乐:7	移植度:10
情节:6	总评价:7.7
玩此游戏时间:一寸光阴一寸金	

阿空加瓜(ACONCAGUA)

机种 PS 厂商 SCE 类型 AVG 媒体 CD-ROM

我开始不知道这是一部怎样的 AVG,原因是本作是 SCE 旗下公司制作的作品。我想,喜欢开辟新思路的 SCE 也知道当今 AVG 类游戏很难做(事实上我认为又是一部“BIO TOO”作品),不想模仿又难于创新,如今才有了这种折衷型的玩法。

“指指点点”。

特别的是,这种 PC 游戏玩法在 PS 上又无法接 PS 鼠标来玩,实在让我摸不着头脑。其实倒不如学学“BIO”的系统来得亲近,关键是这种“痛苦”的操作在“钟楼”系列中也已饱尝。这次也就实在没有什么新意了。

画面上比较的令人尴尬。都 PS 末期了,如何良好的发挥 PS 多边形的实力厂家应该心中有数。可看看“阿”中的表现,有几个人会满意呢?我的几个朋友都是在看完画面就“免了”。的确,“阿”中真三维场景的刻画实在是太“逊”了。但人物身体的描绘比较令人满意,总算是能够看清人物的面部,这也算安慰了。

雪山空难的题材选得不错。宣传之初就已很吸引人。游戏中的剧情发展还是比较牵人的。

其实,“阿”可以成功,但粗俗的画面与不亲切的操作使它注定失败。若这是 CAPCOM 来制作,用“BIO”的系统,“阿”的剧情,PS2 的机能,那么,“阿”又何尝不会成功呢?

——六面兽

角色:7	操作性:6
画面:5	创意:8
音乐:7	移植度:——
情节:8	总评价:6.9
玩此游戏时间:5 个小时	

雷光危机(RAY CRISIS)

机种 PS 厂商 TAITO 类型 STG 媒体 CD-ROM

名作应该有续篇。

正像 STG 类的新时代代表作品“镭射风暴”一般。优秀的新意画面,火爆的空战场面,兴奋的操作手感及形态各异的 BOSS 关尾等因素,使其必然成功。PS 版移植同样令人称赞,可谓芸芸 PS 机 STG 类中的超大作(SS 的移植版较“另类”了一些)。所以,续篇的诞生应说是“正好”。

笔者发现,目前业界所有门类游戏中,就属 STG 类的“下文”续得好。代表如彩京、科乐美、南梦宫等等,几乎很少有失败作品的续集。当然也从侧面证明了 STG 类作品创新不多,续集除了画面与流程外,也很难说出大差异(不像 ACT“格斗力量”那样的令人跌倒)。“RC”应该是一流作。

如果可以把 STG 作品评价分为五级的话,那么一代可以评为一级,这回的二代只能评为三级了。并不是指二代很失败,事实上做为 STG 类作品“RC”应是典范之作。但是,偏偏是一代在制作上是那么的成功,很完美了。那么,超越一代则很困难。为了区别,二代制作得更加眼花缭乱,战斗更加科幻。PS 的机能被发挥得无以复加,令人唏嘘。但这正是本作的败笔。就如当年 ST-V 底板上的“闪亮银枪”(SS 完全移植)一样,让人根本难以辩别哪个是子弹,亦虚亦实,用看不清来都嫌说轻了。关底也说不上是什么怪物,拿着得什么武器,在机械设定上太不如彩京(见“武装飞鸟 2”)了。

虽然仍不错,但我已无信心再多打一分钟。

——六面兽

角色:——	操作性:6.5
画面:7.5	创意:8
音乐:7	移植度:9
情节:——	总评价:7.6
玩此游戏时间:命数∞也只玩一会儿	

失落的世界

文/江苏　doiwill

七月的一天中午，我和老妈又为了一点琐事吵了起来。年轻气盛的我哪里受得了她的喋喋不休，拿起车钥匙就出了门。下了楼才知道，外面骄阳似火，我骑着车在街上漫无目的的游荡，也不知为什么就到了一家游戏铺门前。停车、进门、买币，然后随便挑了一台机子，坐下来就是一阵猛打。

打了一阵，气消了一大半。我突然注意到几乎房间里所有的人都在用一种很奇怪的眼神盯着我，我这时才发觉：所有来玩的人都是十来岁上下的孩子；除了老板，我是唯一的成年人。一时之间我很诧异：怎么了？是我不属于这地方，还是这地方不属于我？

记得自己小时候，特别是上初中那几年，一度沉湎于电子游戏机。放学后和星期天常常泡在游戏厅里面，很多次是被老妈给拎出来的（她甚至试图用以泪洗面来感化我，可见当时我着迷的程度）。也难怪，对于我们这里一个比较落后的小城镇，有了几台游戏机是让孩子感到非常兴奋的事。一到暑假，我们几乎是整天围在那少的可怜的几台游戏机边上，虽然偶尔自己也过把瘾，但更多的时候还是羡慕的看着别人玩。说实话，那时的孩子真可怜，三毛一个的牌子，要攒几天才能买到，有时还得等别人打完了才能轮到自己。往往一个下午，为打上几分钟游戏要等上一个多小时，还要提防老师家长的暗访和不良少年的“搜身”。尽管如此，我们还是像上了瘾似的乐此不疲。那时候，能玩上几分钟飞机游戏就算得上是我们一天之中最开心的事了。“街霸”、“快打旋风”、“拳狮王”……一个个街机经典游戏就这样伴随着我们的成长。



上了高中，学习一下子紧张了起来。在一个片面追求升学率的学校里，我们被逼的喘不过气来，尽管如此，我们还是找机会溜出校门去打一会街机游戏，来缓解心中的烦闷与苦恼，也算得上是“苦中作乐”吧！那时候“格斗之王”和“侍魂”系列刚刚走红，我和几个同学就在那昏天暗地的拚杀之中找到了一些慰籍。常常嘴里大喊着：“吃我一个必杀技！”拍红了手却全然不知。我们的情绪就在这小小的世界里得到彻底的发泄。

后来考上了大学，可以言正名顺的玩游戏了，不知为什么我却很少再去游戏厅。偶尔也穿着西装，喝着可乐，买上二三十个币坐在人声鼎沸的游戏大厅里玩上一下午。可是以前那种美妙的感觉却再也没有感受到。再后来自己有了电脑，就更少再去游戏厅了，但是有时深夜十二点在家里一个人玩“Diablo Ⅱ”，就会想起那个阳光灿烂的下午，一帮朋友在游戏厅里大呼小叫玩“森林守护者”的情形，虽然只要一GAME OVER就互相指责对方糟糕透顶的技术，并且彼此从来没有停止过关于谁最菜的争论，但一有机会还是要结伴上阵痛快杀他几关。

看看现在，周围有的人醉心于谈情说爱，有的只对手机的更新换代感兴趣，有的为了一份好薪水到处奔波，还有的想着考研与出国。每当听出我话中那分对过去打街机日子的怀念之情的时候，他们总会用一种诧异的眼光打量着我。是的，我知道在每个人的心中，都把那看作是属于童年时代孩子气的表现，没有人理解我为什么会对此念念不忘。即使是有幸约到几个朋友出来玩，他们也都不约而同的提议去网吧，仿佛这样一来才跟得上潮流。而每当我坐在冷气打得足足的网吧里玩“DF”，在一个真实的不能再真实的3D模拟世界里游戏，就会格外想念当年那烟雾缭绕、光线昏暗的游戏厅，曾经带给我们无限欢乐的那一款“快打旋风”……

然而这一切已不复存在了，这一个给了我最美回忆的世界已不复存在。

社会越是文明，便越是没有诗意。看来真的如此。

那些孩子已经对我失去了兴趣，一哄而散，各玩各的去了。我坐在他们中间，玩着和他们同样的游戏，也试着发出和他们一般的笑声；我尽量做到这一切，可是我知道：

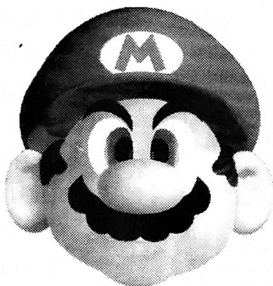
我所寻找的这个失落的世界，是永远也回不来的了。

我们是再也回不去的了。

电玩八卦

可信度40% 软件风格突变，是真是假？任天堂将有可能制作成人游戏？

日前美国任天堂公司副总裁 GEORGE HARRISON 接受美国游戏月刊 ELECTRONIC GAMING MONTHLY 的专访，他充满信心的表达了对现在电玩业界现况及任天堂公司日后的发展非常的放心，甚至于不将SEGA、SCE、微软等主要竞争对手放在眼里。而在游戏月刊 ELECTRONIC GAMING MONTHLY 与他的访谈中，他所表示的多数未来可能性中，其中一项指出任天堂一直以来所制作开发的游戏都是以青少年以下的年龄层为取向，非常受小孩子欢迎，但是对于青少年以上的玩家来说，大多数还是会稍嫌幼稚。所以任天堂公司亦考虑日后是否开发取向于成人的游戏，其中可能出现限定 18 岁以上才可游玩的成人游戏。GEORGE HARRISON 先生对于这一点只是轻描淡写的带过。



憨纯可爱的马里奥是任天堂的标牌人物

编辑部意见

任天堂公司即将改变游戏的开发方向，并非不可能，如果前提是再度建立起属于自己的新年龄层玩家群体，这点就更不容置疑了。然而，GEORGE HARRISON 先生所说的 18 岁以上才可玩的成人游戏，一般人的第一印象会立即反映："任天堂要开发色情游戏？"其实不然，18 岁以上的限定并不只限于色情，血腥暴力一项就绝对可以限定在 18 岁以上，在加上任天堂多年来行事保守，连加盟厂商所开发的游戏也要经过任天堂的一番审查。所以，就像先前所说的一样，若任天堂打算扩张市场层面，是极有可能的。但若再以任天堂公司历年来的行事作风来看这则消息就有点像是谣言了。

可信度80% 丑小鸭终要成天鹅！WS 彩色版圣诞推出？

轻巧、省电、横竖都能玩的新颖创意，再加上 SCE、NAMCO、SQUARE 等几家大牌厂商的支持，BANDAI 的这只"丑小鸭"——WONDER SWAN 终于在这个 GB 如日中天的时代站住了脚。截止至今年 5 月，WS 在日本的销量已经达到了近 150 万份，贩卖业绩遥遥领先于同时期推出的彩色手掌机 NGP。但是玩家对 WS 单调的黑白画面却一直颇有微词。不过近期却出现了 BANDAI 将在今年圣诞期间推出彩色版 WS 的传闻！在这则传闻尚未澄清前，又传出了黑白版 WS 将在今秋大幅降价的消息，这难道是彩色版 WS 登场的前兆吗？彩色版 WS 即将推出的消息又是否属实呢？

编辑部的意见

在这个日新月异的时代，小编们可以大胆的预测：彩色版 WS 的推出只是个时间问题。因为对于玩家而言，彩色画面的魅力无疑是压倒性的。为了从任天堂口中分得一杯羹，BANDAI 迟早会将彩色版 WS 带给玩家的。



可信度70% KOF 系列魂断 2000 年 昔日拳台泰斗今朝何去何从？

日前传出人气格斗游戏"拳皇"系列的生父 SNK 将于 8 月前后淡出大型电玩市场，将注意力转而集中于柏青哥事业上一则消息，立即引起了业界的震动，许多 SNK 的老东家也为之一惊。但让玩家和业界跌破眼镜的还不仅于此，没过几天 SNK 又抛出消息打算将该公司旗下著名格斗游戏转让给传统的竞争对手 CAPCOM 公司，将来『饿狼传说』、『龙虎之拳』、『侍魂』等作品也都将由 CAPCOM 来开发，看来前一段时间 SNK 与 CAPCOM 互换角色设定人员制作『CAPCOM 对 SNK』是早有计划的。若传言属实，相信『拳皇 2000』真的会为千年之战画上一个句号了。

编辑部的意见

实实在在的八卦新闻，在日前所传出 SNK 公司即将退出大型电玩界这一消息已十分令人惊讶，而现在又传出 SNK 公司即将把旗下作品的开发权转让给 CAPCOM 公司。把人物肖像权转让给他人这一作法，有违一般的经营策略，也有背于通常的商业原则。不过事实真相如何，还是要等 SNK 公司自己正式发表。

责编/sshepp

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2000



游戏新闻眼

特报 SCOOP 任天堂新主机"GAMECUBE"发布

本刊讯 8月24日下午16点30分，任天堂在东京都的记者招待会上向全世界公开了其新一代家用游戏主机。该主机被命名为"NINTENDO GAMECUBE"(以下简称为NGC)，定于2001年7月在日本首发。至此，这个神秘角色在遮遮掩掩了近半年之后，终于掀起了面纱。

GAMECUBE采用代号"Gekko"(月光)的IBM Power PC处理器，可以对数量庞大的多媒体数据进行高速运算，在开启材质贴图与特殊效果时仍能达到每秒600至1200万个多边形的表现能力，是N64主机的40—80倍。NGC采用直径8CM、容量1.5GB的DVD光盘，这种光盘便于从主机驱动器中装卸，而且凭借松下独有的著作权保护技术，能很好的防止盗版。不过NGC将不会象PS2甚至X-BOX那样附带DVD播放功能。对此任天堂官方发言人表示，我们不会在DVD等其他因素的冲击下迷失方向，NGC始终是一台以纯粹开发有趣的游戏作品为目标的游戏主机!



值得一提的是，任天堂的32位手掌机"Game Boy Advance"还可以作为GAMECUBE的手柄使用，这一创举无疑也将列入史册。正如Nintendo of America的总裁荒川实先生所说，最近几年，游戏产业的每一次进步都单纯注意了游戏的观赏性，而GAMECUBE与Game Boy Advance将不只会创造出最好看的游戏，更重要的是，它们将为玩家带来前所未有的参与性和互动性。

主机的大致数据列表在本期刊出，由于详细数据繁多，本刊将在下期杂志中专门撰文介绍，望读者留意。

主机正式名称:NINTENDO GAMECUBE
主机尺寸:150mm(W) x 110mm(H) x 161mm(D)

~MPU~

IBM POWER PC"GEKKO"(月光)
制作工艺:0.18微米铜线技术
时钟主频:405MHZ
CPU性能:925DMpis(Dhrystone 2.1)
内部数据精度极限:32位整数和64位浮点小数
内部缓存容量:L1级为命令32KB，数据32KB(8路)，L2级为256KB(8路)

~系统LSI(大规模集成电路)~

"Flipper"
制作工艺:0.18微米NECDRAM混载
时钟主频:202.5MHZ
混载帧缓存容量:约2MB，执行时间5纳秒(1T-SRAM)
混载材质缓存容量:约1MB，执行时间5纳秒(1T-SRAM)
材质读取带宽:12.8GB/秒(峰值)
主内存带宽:3.2GB/秒(峰值)
颜色，Z-缓存:各24位
图像特效:雾化、抗锯齿功能、硬件8光源、混合、虚拟材质设计、多材质映射、凹凸映射、环境映射、MIP映射、双线性过滤、实时材质解压等
声音处理芯片:专用16位DSP
时钟主频:101.25MHz
最大同时发音数:ADPCM:64ch
取样频率:48KHz
系统浮点运算能力:13.0GFLOPS(峰值)(MPU+集合引擎+硬件光源)
多边形实际显示能力(有特效开启时):600~1200万多边形/秒
系统主内存容量:24MB
执行周期:10纳秒或更少(1T-SRAM)
A-内存:16MB(100MHz DRAM)
光盘驱动器:恒定角速度式系统，读取数据传输速度128ms，数据传送速度16Mbps到25Mbps
媒体:松下制造DVD，直径8厘米DVD，容量约1.5GB
外接插口:手柄×4、记忆卡槽×2、AV输出×1、高速串口×2、高速并口×1
预定发售日:2001年7月在日本首发，10月登陆北美

特报 SCOOP 任天堂 Space world 2000 盛况空前 GBA 预计在明年 3 月 21 日发售

本刊讯 8 月 25 日至 27 日，一年一度的任天堂制品展示会"NINTENDO Space world 2000"，在日本千叶幕张的展览新馆开幕。在短短的 3 天时间里，共有 17 万人次参加了这次盛会，这个数字甚至超过了 CESA 举办的"东京电玩展"，成为任天堂历史上规模最大的一届制品发布会！

尽管任天堂的最新次世代主机 NGC 已在 24 日的记者招待会上公开，但是玩家的热情丝毫不减，其原因就是 GAMEBOY 的继任机种——GBA 终于在本次展会中露面。GBA 是和 GBC 一样紧凑而轻便的便携机，但它提供了 1.5 倍于 GBC 的液晶显示屏和 32 位的 CPU，并且可以实现 4 台主机同时对战。任天堂执行副总裁 Atsushi Asada 充满信心的表示，虽然看起来 32 位的 CPU 只是 GBC 8 位 CPU 的 4 倍，但由于处理器速度的大幅提高，GBA 的表现能力将达到彩色 GB 的 12 倍！不过机能的强大并不会影响任天堂对于"纯粹的游戏"的追求，GBA 不会象家用机那样以创造浮华的 3D 画面为目标，而是要成为一台"终极的 2D 游戏机"。

正是这台"终极的 2D 游戏机"成为了此次展会中最为耀眼的明星。从试玩台前排起的长队就不难看出 GBA 的惊人魅力，许多玩家为了试玩 5 分钟"马里奥赛车 ADVANCE"往往要等上一个小时。展会上，任天堂公布了 30 款对应 GBA 的游戏，其中不乏"恶魔城"、"皇家骑士团"等大作，这也从一个侧面反映出了各大厂商对于 GBA 充满信心。

本届展会中另一引人注目的亮点是"口袋妖怪"最新作"口袋妖怪·水晶"的发布。该作对应 GBC 的无线网络通信系统，除可实现远距离对战外，还能够上传或者下载最新的游戏资料。"水晶"的发售日暂定为 12 月 14 日，售价 3800 日元。

GAME BOY ADVANCE 规格公开

正式名称：GAME BOY ADVANCE
屏幕：彩色液晶显示屏（反射薄膜晶体管工艺）
屏幕尺寸：40.8mm×61.2mm
解析度：240×160 dots
显示性能：32,000 种颜色
CPU：32 bit RISC－CPU ＋ 8 bit CISC－CPU
内存：32K WRAM ＋ 96K VRAM (in CPU)
256 K WRAM (external of CPU)
声音：扬声器，耳机插口
通信功能：使用 GBA 专用连线最多可供 4 人同时通信对战
电源：2 节 5 号碱性电池或专用电池
电池使用时间：2 节 5 号碱性电池约 15 小时
专用电池约 10 小时
功耗：约 0.6W
外形尺寸：82mm（长）×144.5（宽）×24.5mm（厚）（用 5 号电池）
本机重量：约 140g
最大游戏容量：256M（GBA 卡带）
对应软件：GBA、GB 以及 GBC 游戏卡带
预定价格：9800 日元
预定发售日期：2001 年 3 月 21 日



←GAME BOY ADVANCE 正面与背面的外观实样。

软件 SOFTWARE 郭靖、黄蓉在 PS 上演绎动人故事 SCE 与先涛携手推出全中文 RPG

本刊讯 继 SS 版"仙剑"之后，又一款全中文 RPG 向玩家悄悄走来，不过这次幸运女神不眷顾 SS 玩家，取而代之的则是中国几十万 PS 迷。

9 月 6 日，SCEH 在京兆伊发布了首款 PS 全中文 RPG 游戏"射雕英雄传"。本作是由 SCEH 与香港先涛公司合作开发的中文 RPG。香港先涛曾担任过"中华英雄"、"风云"等影片的特效制作。本次与 SCE 携手在中国和日本两地同步制作，并聘请"射雕"的原作者金庸先生担任游戏监制，制作者阵容空前强大。



→游戏中的菜单、对话甚至配音全部是中文的，实在是令人期待。

本作的发布会首先在台湾省召开，而后是香港，最后一站才是日本。而游戏也将于今年 11 月 30 日在台率先发售，因此，可说是一款为中国玩家量身定作的 RPG 游戏。

特报 SCOOP 强强联手缔造 PS2 互换基板 街机版"山脊 5"推出在即

本刊讯 近日，NAMCO 发表了该社与 SCE 携手开发的 PS2 的互换基板"System 246"（暂定名）。据悉，"System 246"是以 PS2 为基础所开发的基板，能够与 NAMCO 过去所生产的接口基板结合。并具备开发成本低，能够与 CD－ROM、DVD－ROM、外接硬盘、外接记忆体等装置连接的优势。NAMCO 表示，"System 246"不只是针对街机厂商，也将为家用游戏厂商进军街机市场提供机遇。

目前，NAMCO 正在为新基板开发"山脊赛车 5"。以 NAMCO 的实力和能力而言，游戏的质量似乎不容置疑。

事件 EVENT

巨额制作费令人汗颜 “FF 电影版”股票即将发行

本刊讯 本刊曾在上期“游戏新闻眼”中刊登了美国“时代周刊”关于“最终幻想·电影版”的报道。“FF 电影版”是第一部真正地将三维图形技术大规模地应用到人体上的影片，而且 FF 系列在游戏业界也享有绝好的人气度，因此该影片无论在电影界还是游戏界都备受关注。不过这部由坂口博信领衔制作的探索型影片在资金方面遇到了麻烦。

据 SQUARE PICTURES 透露，为了进一步提升影片品质，“FF 电影版”的制作费已由当初的 7000 万美元攀升至 1 亿 1500 万美元！由于实际制作费远远超出预算，SQUARE 不得不为这部电影发行价值约 50 亿日元的股票，以确保开发工作的顺利进行。目前，日本兴行银行集团正在就有关证券化金额的设定做最后调整。该股票不仅面向个体投资者，普通游戏迷也可以购买。

除此以外，为了减轻投资风险，SQUARE PICTURES 已与美国哥伦比亚发行商哥伦比亚电影公司达成协议，未来两家公司将共同出资制作三部新电影，并在上映后按投资比率进行收益分配。至于新影片的内容现在还不明朗，请读者留意续报。



←这就是 SQUARE 用 CG 描绘的面部特写，其逼真程度令人咋舌。

软件 SOFTWARE

“GT2000”推出在望 预计取得更佳成绩

本刊讯 经过近半年的沉寂之后，一直被 SCE 视为看家大作的“GT2000”终于在英国伦敦举办的欧洲游戏展 ECTS 上再次露面，并凭借华丽的画面表现和真实的操纵感得到了与会人士的一致好评。对此，GT 系列的制作总监山内风纪先生自信的表示，“GT2000”是迄今为止将 PS2 机能发挥得最充分的一款游戏。由于采用了全画面抗锯齿功能，画面效果奇佳，我们甚至可以表现因赛道上热空气对流而产生的扭曲画面。至于赛车的描绘更是精益求精，大约每辆赛车都会用到 5000 个多边形（PS 版只有 300 个多边形），由制作小组花费两个星期的时间精心雕琢。

不论如何，“GT2000”都将是 PS2 在年末商战中的一柄利剑，相信大作软件刺激主机销量的说法也将再一次得到印证。

事件 EVENT

市场调查爆出惊人结果 日本玩家依旧看好 PS2

本刊讯 最近，日本业界的研究机构对新一轮主机大战的前景做了市场调查，调查的重点是关于日本消费者对明年各种游戏主机的购买意向，其结果如下：

SONY PlayStation2:74%　　NINTENDO Gamecube:11%

SEGA Dreamcast:8%　　MICROSOFT X－box:7%

结果是很令人吃惊的。受调查人中百分之七十以上表示要买 PS2。如果单凭这个调查下结论的话，主机大战胜负已定。当然问题不是那么简单，对于市场调查，不可不信又不可全信。就象美国总统竞选期间的民意调查，经常和选举结果不合。但 PS2 的 70％对 30％实在是太悬殊了。PS2 的优势是无需置疑的。另外我们也可看出，目前 X－BOX 在日本人中还没有什么影响，看来微软的工作还得做的更细点。

事件 EVENT

投资者对 GameCube 缺乏信心！ NGC 发布，任氏反而股价大跌

本刊讯 备受瞩目的任天堂新主机“GameCube”终于在 8 月 24 日公布于众，尽管 NGC 凭借强大的机能讨得了不少玩家的欢心，但是却未能得到投资者的青睐。根据东京通讯社的调查，投资人普遍对任天堂的新主机缺乏信心，以至于任氏股价在 NGC 发表之后反而大幅下跌，那么究竟是什么原因令 NGC 不被看好呢？

多数投资人认为，虽然任天堂赋予了 NGC 强大而完备的机能，但是 2001 年 7 月的首发日期却显得太迟了，而且美版主机还要等到 10 月份才能登陆北美。届时微软利器 X－BOX 也将发售，而 PS2 和 DC 的普及量不知又会达到怎样的程度，况且从现阶段看“GameCube”的性能和表现与其它新主机相比并没有明显的优势，加之任天堂有“延期发售”的陋习。因此许多投资人都对 NGC 不抱幻想，认为 NGC 不过是 N64 的翻版，不可能像 PS 那样成为主流机种。

事件 EVENT

偶像宠物化身『恶魔』 『皮卡秋』病毒肆虐互联网

本刊讯 据不完全统计，自计算机诞生以来，已有形形色色的近百万种病毒相继登场，而它们的名字也千奇百怪。继前一段吵得沸沸扬扬的『爱虫』后，近日又有一种名为『皮卡秋』的电脑病毒问世。

『口袋妖怪』的开发商任天堂指出，目前有人正以『口袋妖怪』(Pocket Monster)的名义在互联网上散布一种新型的电脑病毒。据说，这种病毒会以一封名为『口袋妖怪皮卡秋』(Pikachu Pokemon)的邮件的身份出现。如果发现这样的不明邮件应当立即删除，千万不要下载该邮件的附件，否则电脑会在屏幕上出现皮卡秋的图像后『感染』这种病毒。该病毒能够破坏电脑中的驱动程序，令电脑程序无法正常运行，而且它还可以侵入电子信箱，将病毒发送至其他好友。由于这种病毒以『口袋妖怪』中的当红偶像『皮卡秋』命名，因而相当具有隐蔽性。为此任天堂一面告诫 PC 广大用户发现这种新病毒方法，一面与美国警方配合，通缉病毒的制作者，以保护皮卡秋的健康形象。

特报 SCOOP 丑小鸭终要变天鹅 彩色 WS 今冬发卖

本刊讯 虽然任天堂开发的新一代手掌机 GBA 具有卓越的硬件性能和强大的软件制作阵营，甚至已经有人大胆预言 GBA 将再次能够登上便携机霸主的宝座，但这并不表示 GBA 没有竞争对手。在 GBA 发布后的第 5 天，也就是 8 月 30 日，日本另一家手掌机开发商 BANDAI 也公开了其新一代手掌机——WonderSwan Color。

彩色 WS 的外观大小与黑白版基本相同，可以向下兼容原黑白版 WS 的所有软件，并且仍将延续与 SCE 的互动计划，也就是说，借助 USB 端口彩色 WS 就能实现与 PS、PS2 和移动电话的连接，进行游戏数据的互换和网页浏览及收发电子邮件。在日本东京都内举办的发表会上，BANDAI 社长高须武男先生表示，WonderSwan Color 并非单纯的高性能主机，我们对其售价和功能作过严密的估算，彩色 WS 是追求"最佳性能价格比"的掌上游戏机。

当然，最令 BANDAI 自豪的还是 SQUARE 等大牌厂商的鼎立支持。据悉，在 12 月会有 4 款软件随彩色 WS 首发，其中就包括 SQUARE 的招牌大作"最终幻想"（该作是 SQUARE 在 FC 上推出的"FF1"的复刻版，但画面质量会有所提升）。而"FF2"和"FF3"也将在随后相继推出。发布会上，BANDAI 合计公开了 24 款对应彩色 WS 的软件，BANDAI 希望借助 FF、"机器人大战"等热门软件的人气，令彩色 WS 顺利切入市场，并在 GBA 推出前销量突破一百万。

彩色 WS 的发售期定在今年 12 月，售价仅为 6800 日元（约合人民币 520 元），有 5 种颜色的机壳可供选择。



→有消息说，WSC 还将对应 SQUARE 的"PlayOnline"网络计划。

WonderSwan Color 规格公开

～外观～

主机大小：74.3mm x 128mm x 24.3mm（使用 5 号电池时）
74.3mm x 128mm x 17.5mm（使用专用电池时）

主机重量：约 95 克（不含电池）

按键：13 枚（X1～4、Y1～4、START、A、B、音量、电源）

外壳颜色：5 种

～CPU～

CPU：16bit

时脉：3.072MHz

RAN：VRAM/WRAM 共用：512Kbit

通信功能：9600bps/38.4kbps

内置时钟：无

外接端子：耳机、通信兼用端子

～液晶屏幕～

液晶屏幕：反射型 FSTN 224 x 144 x RGB

发色：4096 色（R:G:B = 4:4:4bit）

最大发色数：241 色

大小：约 2.8 英寸

～电源～

使用电池：A3 碱性电池 x 1 或专用电池

电池使用时间：约 20 小时（5 号碱性电池）

～音效～

数字音源：4 声道

Hyper Voice ：2 声道，只有在使用耳机时才有）

～卡带～

大小：42mm + 67mm + 6mm

重量：约 12 克

容量：ROM 或 FLASHROM 最大 512Mbit（LUXSOR2）
RAM 最大 512Mbit（LUXSOR2）

～其它～

可向下兼容 WonderSwan 软件

扩张模式 A：4096 色中的 57 色

扩张模式 B：4096 色中的 241 色

发售日：预定 2000 年 12 月

售价：6,800 日元

软件 SOFTWARE 延期 2 年终于发售 "DQ7"红透半边天

本刊讯 延期 2 年之久的 RPG 大作终于在 8 月 26 日发售，但是漫长的等待并没有浇灭日本玩家对于 DQ 的热情。在发售前一天的晚上，很多游戏店的门前坐满了彻夜等待的游戏迷，而发售日当天更是盛况空前，几乎所有的专卖店前都排起了长龙，玩家争相领取自己在店中预定的"DQ7"。据日本专卖店的统计，"DQ7"在 8 月 26 日发售的当天就已经卖出了 195 万套，即便如此，还是有很多玩家没有买到，而第二天 ENIX 特别追加的 15 万套也是杯水车薪，很快就被抢购一空。在发售当周，"DQ7"就售出了 320 万套，而且热销势头依旧不减，ENIX 表示"DQ7"在日本的最终销量有望达到 400 万套。

DQ 系列是 ENIX 公司的成名大作，继 95 年末"DQ6"发售后，时隔五年后"DQ7"才制作完成。ENIX 原计划在 98 年中月发售，但由于剧本庞大、系统调试等种种原因而不断延期，最后才将发售日期定于今年的 8 月 26 日。福岛社长表示，"DQ7"拥有非常广博的世界，因此绝对有值得等待的价值，也是能够适应任何玩家的游戏。由于目前销售势头相当之好，所以 ENIX 预测"DQ7"在日本的销售量肯定会超过 350 万套。另外，福岛社长还对目前业界层出不穷的新主机发表了自己的看法，他认为只要看 SQUARE、NAMCO、KONAMI 等公司会将他们的看家作品在哪一台主机上推出，就可以知道哪一台主机的销售量会占优。至于今后 ENIX 的战略，福岛社长表示，ENIX 将只选择销售量最高的主机来为其开发游戏。看来成王败寇，"强强联合"的运作定律在游戏业界也同样有效。





X-BOX 总指挥 Seamus Blackley 答记者问

本刊讯 PS2 主机将于 10 月 26 日在北美推出;任天堂新主机 NGC 也在 8 月 24 日公布于众。面对两大强敌,微软的 X-BOX 反而气定神闲。X-BOX 计划的总指挥 Seamus Blackley 为何如此自信呢? 下面就让我们看看他是如何回答记者提问的。



问:PS2 将正式登陆北美,想必在今年圣诞节期间会有所斩获,那么 X-BOX 计划何时发售呢?

答:考虑到实际生产问题,X-BOX 不会赶在今年推出。不过请大家放心,X-BOX 一定会在明年秋天推出,届时我们将创造超越 PS2 的新记录。

问:微软游戏事业部总裁 Robbie Bach 曾表示,目前已有 30 多款对应 X-BOX 的游戏在开发中,它们的进度如何?

答:微软有得天独厚的开发环境,能够充分施展制作人员的才华。微软已经集结了一批最强的游戏制作人员,目前游戏的开发进度非常顺利。

问:美国任天堂总裁 Peter Main 曾公开批评索尼的 PS2 和 X-BOX 想把游戏、DVD 播放、网络一网打尽,太过贪心了,只有象"海豚"那样完全专注于游戏的新主机才会真正受到玩家的欢迎。你同意这种说法吗?

答:其实播放 DVD 影片并非 X-BOX 的唯一附加机能,我们将为玩家提供全方面的服务、多元化的娱乐,我不认为这么做有何不妥,况且微软也有这个实力。X-BOX 的出现代表了许多玩家及游戏制作人的愿望:强大的多功能硬件;简单易用的开发环境。我深信微软有能力把所有的互动娱乐元素整合在一起。

问:你对目前 PS2 游戏有何评价?

答:在 PS2 发售前,大家都期待 PS2 能为业界带来革命性的变革。没错,PS2 是十分先进游戏主机,但是其软件质量却远不如预期。X-BOX 就不同了,目前我们所展示的 DEMO 无人能比。X-BOX 不仅机能强劲,而且对应软件非常出色,这一点就比 PS2 强多了。由于 X-BOX 将最新技术与娱乐加以整合,同样的游戏,在 X-BOX 上推出效果会更好,这就是 X-BOX 与其它主机最大的不同!

问:X-BOX 会有网络游戏吗?

答:当然,而且我们起步更早。当 PS2 的网络功能还在企划阶段时,微软的 Web TV 及 MSN 早已运行多年。X-BOX 内置宽频网络系统,而且仍将使用目前普及的网络协议,所以 X-BOX 比其它主机更适合运行网络游戏。

问:X-BOX 的原创游戏与 PC GAME 移植作品的比例为何?

答:虽然微软初次涉足家用游戏机,但是我们很清楚 PC GAME 与 TV GAME 是完全不同的市场。现在仍有很多人感觉 X-BOX 与 PC 游戏的界线不清,不过 X-BOX 确实是一台纯粹的家用游戏机。我们会根据 X-BOX 的硬件机能及家用游戏的制作理念,开发出 X-BOX 的原创游戏。我们不会迷失方向。

问:在明年秋天 X-BOX 推出时,或许已经有不少玩家拥有了 PS2 甚至任天堂的新主机,那么微软要怎样令这些玩家再掏腰包,购买 X-BOX 呢?

答:游戏机的生命取决于软件。没有游戏,游戏机就是一台毫无用处的摆设。而 X-BOX 会有大量的优质软件相继推出,玩家会乐于加入我们的行列,微软对此充满信心。

问:微软会推出类似马里奥、索尼克这样的电玩吉祥物为 X-BOX 扬名吗?

答:目前没有此计划。我们不会刻意创造标牌角色,而是随着 X-BOX 的发展慢慢发掘,任天堂的马里奥和 SEGA 的索尼克也不是一开始就有的。

问:X-BOX 的消费群是怎样设定的?

答:我们在设计 X-BOX 时做了全面考虑,不但要让玩家级消费者乐在其中;一般消费者(light user)也会对 X-BOX 爱不释手。我们将把 X-BOX 设定为全家共同娱乐的游戏机,令每一个等级的玩家都能接受。当然,父母也会放心购买 X-BOX 主机及游戏给他们的小孩玩。

问:微软对进军游戏产业非常有信心吗?

答:当然,我们投入了百分之三百的努力,每天工作 16 个小时,就是为了确保 X-BOX 的成功。微软是一家实力雄厚的公司,再加上一群天赋奇高的专家们共同努力,不但微软对我们有信心,我们也对自己有信心。

问:传闻微软准备收购游戏公司以增强实力,名单甚至包括 Acclaim、Midway、Konami、Capcom 及 SEGA,是真的吗?

问:有钱不一定能买下一切,而且并购也不是一门简单的学问。看到一家实力派公司谁不想买下它?关键是如何有效的管理。以我们买下来的 Bungie 公司为例,虽然 Bungie 被微软并购了,甚至全员搬到微软总部,不过 Bungie 还是拥有完全独立的管理权,我们也管不着。Bungie 除了开发 X-BOX 的游戏外,甚至还为其它主机开发游戏呢!!

为了 X-BOX 的成功,我们需要更多的盟友,但盟友并不一定是并购对象。比如,EA 一直与我们保持着良好的合作关系,但我们从未有过并购 EA 的念头。所以外面种种谣传都不足为信。

问:那么 X-BOX 是会得到日本游戏厂商的支持呢?

答:当然。我们有一组精干的人马在日本运作了许久,日本游戏厂商对 X-BOX 非常感兴趣。已经有很多重量级厂商加盟 X-BOX,他们对 X-BOX 的规划感到满意。我们将在 9 月 22 日~24 日"东京电玩展"期间透露更多有关 X-BOX 的消息。



非玩家的钱好赚! NGC 也能播放 DVD 影片

本刊讯 正当许多玩家为新主机 GAMECUBE 无 DVD 播放功能而大感失望时,松下的一则惊人举措又令业界对 NGC 充满信心。9 月 4 日,松下电器产业召开了关于 GAMECUBE DVD 兼容机的记者发布会。在会议上,松下方面的发言人否认了松下将放弃游戏融合机开发的谣传,并确定松下将推出可以运行 GAMECUBE 软件的 DVD 兼容机,而该兼容机也计划在明年 7 月与 NGC 同时发售。

这样看来,老谋深算的任天堂并未放弃 DVD 市场,"任天堂新主机只关注于游戏"的说法也不过是个漂亮的幌子。在明年 7 月就会有单纯游戏和兼容 DVD 两种价位的 NGC 主机推出,这无疑为消费者提供了更大的选择余地。

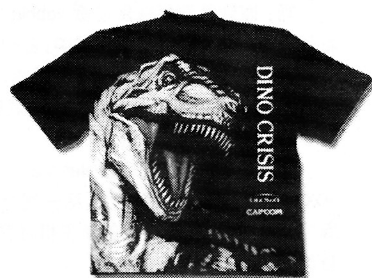


《恐龙危机》中文版限量豪华版超值礼品大曝光



作为育碧软件今年代理的游戏大作《恐龙危机》中文版，在继 8 月初的全面测试以来，目前已经全面进入最终发售阶段，预计正式母盘将在 8 月下旬送交工厂压盘，9 月下旬全面上市，而且将做到与台湾繁体版同步上市。与此同时，育碧软件也确定了此次《恐龙危机》中文版的销售方案。这次游戏将分为两个版本发行，分别是豪华版和标准版。豪华版售价 138 元，采用精美大盒包装，另附有超值礼品。包括极 CoolT 恤、时尚手表、育碧软件新游戏演示盘和权威攻略等。标准版采用育碧软件传统包装，售价 48 元，除游戏外再加送权威攻略。为了防止盗版，游戏包装将在上市前一周公布。同时在游戏发售阶段，育碧软件还将举行一系列盛大的主题活动，详细情况敬请关注育碧近期动向。







~"周刊ファミ通"头条新闻~



本期"新闻眼"将为读者介绍"ファミ通"8 月 18 日、25 日号合并号～9 月 8 日号三期的头条新闻。

注 1：上图为"ファミ通"8 月 18 日、25 日号合并号的封面。

注 2：右侧"头条新闻"的详细情报请读者留意本期"新闻眼"的专题报道。

2000 年 8 月 18 日、25 日合并号

怪物软件"DQ7"正在发售中！

延期 2 年之久的 RPG 大作终于在 8 月 26 日发售。在发售前一天的晚上，很多游戏店的门前坐满了彻夜等待的游戏迷，而发售当日更是盛况空前，几乎所有的专卖店前都排起了长龙，玩家争相领取自己在店中预定的"DQ7"。据日本专卖店的统计，"DQ7"在 8 月 26 日发售的当天就已经卖出了 195 万套，即便如此，还是有很多玩家没有买到。销售势头非常火爆。

2000 年 9 月 1 日号

"任天堂 SPACE WORLD 2000"最新公开

8 月 25 日～27 日，"任天堂 SPACE WORLD 2000"大展在千叶幕张的展览新馆开幕。一时间，新掌机 GBA 成为了万众注目的焦点，其游戏画面也让玩家大包眼福。HADSON 的"桃太郎祭"、CAPOCM 的"洛克人 EXE"以及任天堂的"马里奥赛车 ADVANCE"都是玩家留恋忘返的展台。

2000 年 9 月 8 号：

首次公开！GAMEBOY ADVANCE！

任天堂新掌机 GBA 性能与外观的最初公开。GBA 不仅可以与 PHS、手机、GB 或 GBC 连接，借助专用连接线，它还能够实现最多 4 人的通信对战！由于 GBA 的硬件性能令人满意，再加上任天堂在掌机市场的良好形象，KONAMI、CAPCOM 等多家软件商同意为 GBA 提供软件支持。"SPACE WORLD 2000"上，任天堂一举公布了 30 款正在制作中的 GBA 游戏，其中不乏各厂商的看家大作。

天堂的梦想

文/特约撰稿人　王骏生

也许是历史上隐藏得最好的游戏主机终于在8月24日揭开了神秘的面纱。“海豚”结果成了“方糖”(GAME CUBE),这真是个令人吃惊的转变。

不过任天堂的宣传策略似乎并不令人吃惊。

神秘感总是任天堂最擅长的把戏。从超任到N64、到曾经计划过的PLAYSTATION(不是索尼现在的那个)、到稍纵即逝的VIRTUA BOY、到无疾而终的64DD、到现在的游戏方糖,任氏始终坚持着对玩家的新闻封锁。如果说一开始这种手法还颇能吸引大众注意力的话，那么到现在还在使用这种陈年烂芝麻套子就只能让多数人感到厌烦：如今已不是任氏一家的天下，没空陪山内先生玩谜语的早开溜找别的主机去了。

这种说法自然会引起一些任天堂忠实拥护者的反感。就好象世嘉迷们永远对世嘉充满信心一样，任天堂迷们也始终相信山内一出手便可以天下太平。当然这山里始终只能有一个大王，方糖是否能够稳稳地坐上这把交椅现在真的还很难说。

软件好玩为先

数字的比较有点无聊,因为主机销售的好坏并非是由显卡的像素填充率与多边形生成率所决定的。不过既然总有好事者乐此不疲,我们也只好无奈趟一把浑水。事实上,如果光从官方公布的数据来看，任天堂游戏方糖的硬件尽管不是四大主机中最差的，但也完全不出挑。方糖的机能同神话般的X－BOX自然没有可比性,但比较早先推出的DREAMCAST和PALYSTION2，它甚至在很多方面没有绝对优势(请读者参看下方四大主机基本能力对照表)。

具有有传统家族管理风格的任天堂，在战术制定和反应方面似乎一直给人以比较迟钝的感觉——说得好听点叫“后发制人”，这充分表现出这个公司对于软件的充分自信和在硬件战略上的准备不足。

新主机的计划是在去年3月3日——索尼宣布PS2的次日——仓促向外界公布的。迄今仍让人记忆犹新的是公司公关部的那句话：我们正在开发一个比PS2更先进的平台，但是目前没有任何数据可以提供。

现在数据倒是正式提供了,但“更先进”只能付之笑谈。从硬件上说,充其量游戏方糖只是刚刚获得了与PS2叫板的资格而已。

这样的一个东西，对于唯机能论者来说或许不值一提。但不要忘记这是任天堂的主机,任天堂从来都不是靠硬件吃饭的。



↑NGC版『塞尔达』的展示画面，主人公被描绘的惟妙惟肖。

它赖以生存的是软件。

和世嘉一样，作为传统的游戏硬件厂商，任天堂有着相当强劲的软件制作能力。光是ZELDA和MARIO这两大法宝就可以为山内先生打下半壁江山，更不用说手里还捏着皮卡秋这个金娃娃。N64主机在日本惨遭滑铁卢，但只要是任天堂自己推出的软件就都是百万级的销量,这不由得不让人感叹其强大的软件亲和力。

这正打中了微软和索尼的软肋。

微软是商用软件的霸主，却是娱乐软件的小辈，几乎没有制作游戏的经验，更不用说是游戏机游戏了(风靡一时的AOE也只是比尔·盖茨花钱买来的)。至于索尼，哪怕是在PS最鼎盛的时期，自己也从未真正推出过一个象样的东西，所有的超白金作品全部都是SQUARE、NAMCO、KONAMI、POLYPHONY DIGITAL、NAUGHTY DOG这些公司一手包办的。

任天堂现在显然正处在一个非常有利的地位上：随着新世代主机竞争的展开，缺乏制作能力的微软和索尼必然对第三方软件商展开激烈的争夺战。山内则可以凭着自己已有的实力坐山观虎斗,甚至趁机扇点风惹点火,在X－BOX和PS2打得天昏地暗时与软件商暗渡陈仓。这实在是一大妙招。

任氏的宗旨是以推出好玩的软件为目标。凡是参与过任天堂主机游戏开发的公司也许都有这样的经验：要通过任天堂的检验和批准发售简直比登天还难。游戏不好它宁可不出。在如今垃圾作品满天飞的时候,这无疑是明智之举。只要主机性能过得去、软件数量符合要求,玩家自然会有正确的选择。

“MARIO之父”宫本茂在接受采访时也称,游戏方糖的软件将

四大主机部分基本能力对照

主机名称	DREAMCAST	PLAYSTATION2	NINTENDO GAMECUBE	X－BOX
秒间多边形处理能力	300万～500万(有特效开启时)	7500万	600万～1200万(有特效开启时)	1亿5000万
主频	200MHz	300MHz	405MHz	733MHz
内存	16MB主内存 8MB显存 2MB音声内存	32MB DRAM 4MB内嵌式显存	24MB 1T－SRAM 16MB DRAM 2MB音声内存	64M内存 (其余不详)
主记忆体频宽	800MB/S	3.2GB/S	3.2GB/S	6.4GB/S
软件容量	特制GD ROM最大1G	标准DVD ROM最大4.7G	特制DVD ROM最大1.5G	标准DVD ROM最大4.7G

会是绝对好玩的。这也从某种程度上证实了任氏的策略。

硬件联动为辅

任天堂另一件无人可以比拟的法宝就是 GAME BOY。

这个在全世界已经累计销售过亿台的主机，奠定了任天堂在便携式掌机中不可动摇的霸主地位。而这地位似乎将随着 GBA 的推出而更加巩固。任天堂已经明确表示了游戏方糖和 GBA 之间的联动性，在未来将会有很多游戏必须通过两者的联动才能够完全享受到其中的乐趣，而 GBC 和 GBA 甚至可以在某种程度上成为游戏方糖的控制器。这对于玩家来说，是一种强制的诱惑。

当然，因为这强制来自任天堂，所以并不会给人造成太多的反感。毕竟，现在没有 GB 的玩家能有几个呢?

如果山内真能强迫或者说服全世界几亿的 GB 玩家都来亲近游戏方糖，任天堂自然可以不战而胜。

伤痕依旧难去

但是任天堂的前景注定是不会一帆风顺的。

在软件制作上的严格要求，最终逼走了 SQUARE、NAMCO、KONAMI 这些昔日的坚强盟友，他们的离去也直接导致了 N64 在日本的失败。

确切地说，任天堂对于软件的垄断到了非常苛刻的地步。他们不但要收取高额的制作费，有着极为严格的制作要求，还把所有软件的量产权集中在了自己的手里。也就是说，哪怕是 FF、DQ 系列这样的超级大作，要生产几张也完全由任天堂决定，SQUARE 和 ENIX 根本没有建议的权利。在任天堂的阴影下，SQUARE 是不能够象在索尼那里一样愉快地点钱的。

只要是为了继续优质优量的做法，任天堂就不会放开对游戏方糖的约束。那么，软件商心头屈辱的伤痕就不会被轻易地消去。如何处理好与第三方软件商——尤其是日本的软件商之间的合作，将是对任天堂的一大考验。

据说现在已经确定要加盟游戏方糖的公司总共只有 8 家：CAPCOM，NAMCO，MIDWAY，BOSS GAME STUDIO，KONAMI，UBI，ENIX。在这份没有经过任天堂确认的名单中，我们可以发现他们几乎都是"全机种制霸"的骑墙派，是不可能成为核心中坚的。

其实就在任氏展示了新主机的当天，日本的媒体就宣称部分大厂放出话来，坚决不会重入山内的阵营。同样是在那一天，玩家所看到的展示中没有一个是日本的第三方软件商的作品。

任天堂真的有段长路要走。

硬件内伤难免

象杂货铺般的硬件也将成为任氏新主机的内伤。

在如今的电脑业，行业合作已是非常自然。但是象任天堂这样纠集如此多的合作伙伴来开发一台主机的，还真的不多见。与软件上绝对优势相比，任天堂的硬件开发能力大概是四大公司中最差的了。这种复杂的组合也真让人有点挠头。

令人感到迷惑的是这个合作并非"强强组合"，除了松下的 DVD、CONEXANT 的 MODEM、METROWERKS 的 CODE WARRIO 和 NEC，其中的许多厂商并不为人所知——至少对于许多电脑从业人员来说，没有多少知名度。IBM 本身的知名度倒是不低，但是 POWERPC 这块芯片的口碑就不是那么理想的了。更让人担心的，是这些公司本身可能缺少经验，而且没有相互合作的历史。当这些产品堆积成一台主机之后，到底会出什么样的岔子是无法预测的。

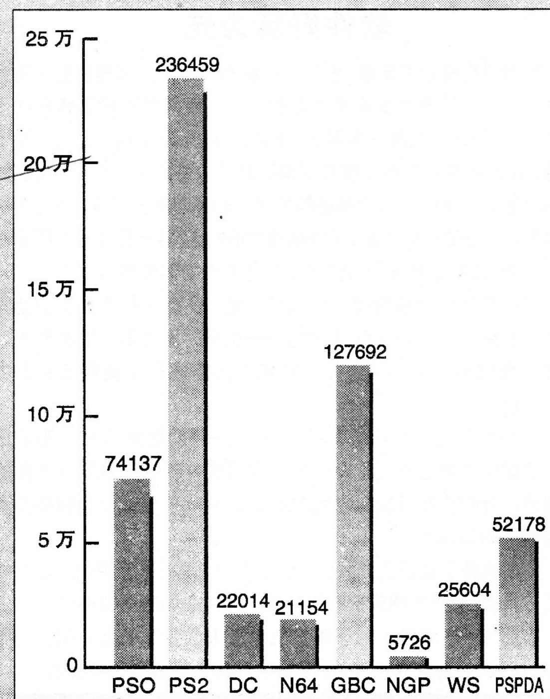
"游戏方糖"的合作伙伴

- ■松下(MATSUSHITA)提供特制 DVD 相关设备
- ■IBM 提供 POWER PC"月光"处理器(0.18 微米制程)
- ■ARTX 提供特制显卡
- ■NEC 负责生产特制显卡和内存
- ■MACRONIX 负责设计和生产内存
- ■MoSys 负责设计 1T－SRAM
- ■S3 负责提供 S3TC 贴图压缩技术(微损 1:6 压缩比例)
- ■APPLIED MICROSYSTEMS 负责开发环境建设
- ■FACTOR 5 负责音响芯片开发
- ■METROWERKS 负责 GAME CUBE 用 CODE WARRIO 的开发
- ■CONEXANT 负责专用 MODEM 的开发

这无疑给游戏方糖的游戏制作留下了隐患。软件开发商所推崇的便利、高效的开发环境究竟能否落实，对任天堂来说将会是决定性的。

无论如何，该打的牌已经出手，接下来，就得看对手的脸色行事。

在这种情况下，任天堂的梦想能否实现，除了要看自己手里的王牌，还得期盼奇迹的发生。 **全文完**



以上月间销量统计表参考自日本"周刊ファミ通"杂志 8 月 18、25 日合并号～9 月 8 日号三期。

～机种名称缩写对照表～

- ● PSO：PS ONE，PS 的便携式主机；
- ● PS2：PLAY STATION 2，SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- ● DC：DREAMCAST，SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- ● N64：NINTENDO 64，任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- ● GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- ● NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- ● WS：WONDER SWAN，BANDAI 推出的 16 位黑白手掌机，
- ● PS PDA：POCKET STATION，SONY 为 PS 推出的 PDA。

★ SEGA 在伦敦的 ECTS 展上正式宣布，计划在 2000 年底推出的“梦幻之星网络版”将延期到明年一月发售。该作是由 SONIC 小组的王牌制作人中裕司率领百余位制作人开发的网络 RPG，玩家可以与其他网友组成四人小组一同冒险，而新增语言翻译系统及图像表情界面也将令沟通更加便利。

★ 据 SCE 澳洲分公司的官方网站称，澳版“GT2000”将于今年 11 月 30 日与澳版 PS2 主机一同推出。该作采用 DVD 规格。

★ CSK 近日表示，SEGA 将针对 DC 可视电话系统展开家庭网络医疗服务，其中包括保健指导、医疗预防、健康咨询等等多项内容。通过可视电话，使用者可以和医生面对面的进行即时语音交流，而医生也能根据患者的情况开出具体的处方或提供咨询。目前已经有多家保险公司对该项服务表示出了浓厚的兴趣。CSK 预计，初期将会有 12000 个家庭参与这项网络医疗服务。

★ EIDOS 计划于今年末在 PC、PS、DC 上同时推出招牌系列的最新作“盗墓者 5”。由于 PS2 版将采用全新的 3D 引擎制作，因此将推迟至明年春发售。

★ SQUARE 为 PS2 开发的“剧空间职业棒球”的预约量已达 60 万套，这在 PS2 软件阵营中是绝无仅有的，相信该作会取得更大的成功。

★ 日前，CAPCOM 宣布该公司在 NINTENDO GAMECUBE 开发的第一款游戏将是“生化危机 0”。CAPCOM 官方发言人称，为了缔造出更加逼真、更加刺激的游戏世界，“生化危机 0”将由原先预定的开发平台 N64，转移到 GAMECUBE 上去，至于发卖日期、价格等具体资料现在仍不能公布。

★ 由 KONAMI 开发的足球游戏“胜利十一人”系列在欧洲 ECTS 大展上获得本年度“意大利最佳游戏软件奖”。“胜利十一人”曾获得过多项国际性游戏大奖，并在玩家中享有极好的口碑，被誉为最出色的足球游戏。

★ 虽然 PS2 初期游戏的数量和质量受到了不少玩家的微词，但是 PS2 在欧洲的预约活动依旧相当火爆。英国伦敦牛津大街的几家大型游戏专卖店门前都排起了上百人的长龙，看来未来的销售势头会相当好。欧洲 PS2 的发售日暂定在 11 月 24 日，价格为 299 英镑。

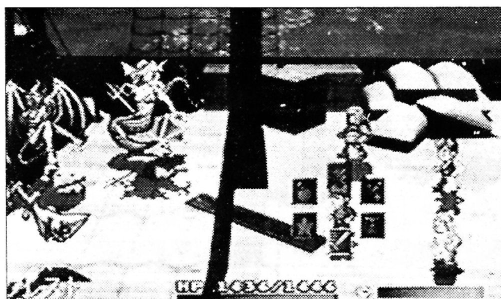
★ 有来自互联网的消息称，X－BOX 的主机外观已制作完成，计划在明年 3 月公开。

十月重要新作预定发售情况表

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其他	发售日
PLAY STATION & PLAY STATION 2	科学小飞侠	タツノコファイト	PS	TAKARA	FTG	5800 日元	5 日
	神来	カムライ－神来－	PS	NAMCO	RPG	5800 日元	5 日
	ARTDINK 精选・九龙风水传・	ARTDINK BEST CHOICE クーロンズゲート・九龙风水传・	PS	ARDINK	AVG	3800 日元	5 日
	K－1 格斗 2000	ファイティングイリュージョン K－1 GP 2000	PS	XING	SPG	5800 日元	5 日
	流行音乐 4 APPEND	ポップンミュージック 4 アペンドディスク	PS	KONAMI	SLG	开放价格	12 日
	中央大陆之战 PS	PS ZOIDS(暂定名)	PS	TOMY	SLG	5800 日元	15 日
	勇者之剑	Brave Sword(ブレイブソード)	PS	SAMMY	不明	勇者之剑	19 日
	OH NO!	OH NO!(オ～ノ～!)	PS	アスック・娱乐	不明	4800 日元	19 日
	译名无法确定	ガンホーブリゲイド	PS	TOMY	不明	6800 日元	19 日
	北斗之拳 世纪末救世主传说	北斗の拳 世纪末救世主传说	PS	BANDAI	不明	价格未定	26 日
	创办学校！！校长物语	学校をつくろう!!校长先生物语	PS	ビクター	SLG	5800 日元	26 日
	战术职棒～监督记实～	战术プロ野球～监督の采配～	PS	KONAMI	SLG	开放价格	26 日
	WTC WORLD・大型观览车冠军赛	WTC ワールド・ツーリングカー・チャンピオンシップ	PS	スパイク	RAC	价格未定	10 月预定
	高 2→将军	高 2→将军	PS	アズク	不明	4800 日元	10 月预定
	忍者六	忍ノ六	PS	不明	TAB	4800 日元	10 月预定
	天竺鼠物语	ハムスター物语	PS	CULTURE BRAIN	SLG	4800 日元	10 月预定
	甲脚机甲师团	甲脚机甲师团バイン・パンツァー	PS	SCEI	不明	5800 日元	10 月预定
	火爆足球 2000	ダイナマイトサッカー2000	PS	AMAX	SPG	5800 日元	10 月预定
	井出洋介的麻将家族 2(暂定名)	井出洋介の麻雀家族 2(暂定名)	PS2	不明	TAB	5800 日元	12 日
	摩托 GP	MotoGP	PS2	NAMCO	RAC	价格未定	12 日
	译名无法确定	エクストリーム・レーシング SSX	PS2	不明	不明	6800 日元	20 日

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其他	发售日
DC & GB & NGP	晴空历险记	エターナルアルカディア	DC	SEGA	RPG	6800 日元	5 日
	流行音乐 4 APPEND DISK	ポップンミュージック 4 アペンドディスク	DC	KONAMI	SLG	开放价格	12 日
	Napple Tale～Arisia in Daydream～	Napple Tale～Arisia in Daydream～	DC	SEGA	不明	5800 日元	19 日
	新黄金竞速	サイレントスコープ	DC	KONAMI	不明	价格未定	10 月预定
	译名无法确定	スーパードール・リカちゃんきせかえ大作战	GB	不明	不明	GBC 专用	6 日
	飞龙之拳列传 GB	飞龙の拳列传 GB	GB	ACT	不明	GBC 专用	6 日
	机器克隆人	サイボーグクロちゃん 2～ホワイトウッズの逆袭～(暂定名)	GB	不明	不明	价格未定	19 日
	BOON BOON	BOON BOON カブーン	GB	不明	不明	3800 日元	10 月中旬
	中国怪兽(暂定名)	チャイニーズモンスターズ(暂定名)	GB	ETC	不明	3980 日元	10 月下旬
	伟大赌场	グランドカジノ	GB	不明	不明	GBC 专用	10 月预定
	火箭向前进!	JET で GO!	GB	SLG	不明	GBC 专用	10 月预定
	大刀 GB(暂定名)	大刀 GB(暂定名)	GB	ACT	不明	GBC 专用	10 月预定
	孩童历险记(暂定名)	ニゲロンパ(暂定名)	NGP	电脑影像制作者	RPG	3800 日元	26 日
	无限回复	INFINITY cure.	NGP	不明	不明	4800 日元	10 月预定

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 9 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



RPG 工具 4

PS 厂商:ENTERBRAIN
发售日:2000 年 12 月 类型:ETC

游戏橱窗 必买度:9

RPG ツクール 4

想在家中自己制作 RPG 游戏吗?现在随着这款“RPG 工具 4”的推出，它将完成你的这个梦想喔!

责编/sshepp 、365

来做出只属于自己所独有的游戏吧!

对应“角色制作工具”

在“RPG 工具 4”这款软件中，将捆绑发售以点阵绘画方式表现游戏中登场的各式各样人物或敌人图画的“角色制作工具”。当然，在这里制作出来的资料也可以在“RPG 工具 4”中使用喔!



↑如果使用“角色制作工具”的话，相信一定可以制作出非常具独创性的角色喔!

现在就要为朋友们介绍，能制作出自己独创剧情 RPG 之人气系列最新作“RPG 工具 4”它那充实的情报给大家知道。在本作中，图片方面当然是变得比以前还要更漂亮了;而角色的能力以及事件之类的设定方面，也都能够做出比以前还要更精细的设定。在本周的介绍中，将针对战斗系统与编辑系统作详尽的说明，使大家能对本作有更进一步的了解。

战斗?

在前作中，战斗是采取在画面中同时表现出怪物与视窗本身的方式(如“DQ”)。但在今作，则改用侧面视点的方式来描述战斗场面(如“FF”)。另外还将采用有时间概念的“即时战斗制”，想必到时一定会有更富战略性之精彩战斗演出吧!

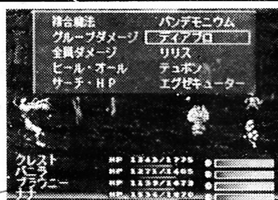


←玩家们也可以自由设定每一次使用必杀技时，所要消费的数值种类到底是要选“AP”或“HP”哪一种呢?

拥有不同的战斗场景!

←战斗时，将会有决定角色行动的选项在角色头上出现。而选项全部共有六种类型。

魔法·必杀技?



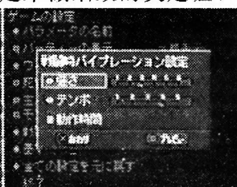
←魔法与必杀技也能够作更细密的设定喔!来展开一场更具魄力的战斗吧!

华丽大招任你组合!

魔法与必杀技不只能个体使用，也有能将它们合并使出的复合技存在喔!合体所需的魔法与必杀技最多共有三种之多。当然，玩家也可以为自己的复合技取个响亮的名字喔!在本作中，也依然为玩家们准备了召唤魔法，而且还以更为美丽且充满魄力的 3D 动画来演出，相信一定会使玩家们为之耳目一新。而依据玩家的等级不同，回复魔法与必杀技的效果也会有所差异哦!

编辑机能?

这里所谓的编辑机能，可以将道具、怪物或事件之类的好几种不同的项目给分开，然后再将每一项都各自做好各种设定，等全部项目都完成以后，再把它们给组合在一起，然后依次地将整个游戏给完成。附带一提，在职业编辑中，角色的职业也可以用魔法编辑的魔法系统设定来做细致的决定喔!

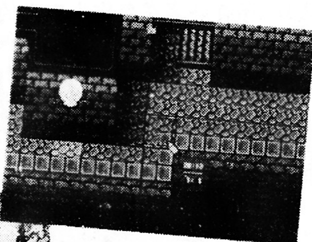


→只看震动手柄的功能设定界面，就能体会其细致的一面!

移动?

前作中，移动方式是采取在地图上选择目的地即可前进的“地图式移动”。本作，则是变成了在原野上向想去的地方前进的一般 RPG 常见的普通系统。

↑想到能够随意设置城镇或迷宫就令人兴奋。



←在原野地图上，努力地往目的地前进。光是无法发现怪物这点，就够令人心惊胆跳了!



风来之西林 2

N64 厂商:CHUN SOFT 类型:RPG 发售日:2000 年 9 月 27 日

游戏橱窗 必买度:9

风来のシレン 2

N64RPG 招牌游戏"风来之西林"的续作就要登场了,为此我们收集了它的最新情报以便读者们能够进一步了解在本作中出现的新人物、新道具,做到知己知彼才能百战百胜吗?

责编/sshepp 、365

怪异角色全新登场

柜子?"风来之西林"的新伙伴居然是个柜子?不过,这个柜子可是相当有用哟!玩家可把道具放到抽屉里,想使用的时候可以再拿出来,十分方便!!可是,有利就有弊吗!它无法参加战斗,所以只有一边保护它一边前进喽!可是,这个怪家伙到底是什麽来头呢?



↑念咒语后玛摩就开始收东西,咒语是"玛摩力德罗",奇怪的咒语奇怪的玛摩。



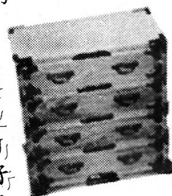
↑无论什么情况玛摩都紧紧跟在西林身后。不过,千万别小瞧它,它可是游戏中的一位主角呢!



脸长的可爱却很恶劣的小子

流动商人

迷宫里有个人影,和他说话后发现似乎是个卖东西的,而且如果有折扣卷的话,买东西还可以更便宜喔!正当以为自己十分幸运的时候,却发现这家伙只不过是把迷宫内的宝物捡起来卖而已!什麽折扣卷吗……



方便整理的好伙伴 如同一座行动仓库

玛摩

只要你和玛摩说话就会开启道具选单,可取出或收起道具,有时连伙伴都可一起收入其中,而且,它还会像时空机器一样带你到喜欢的地方去。在不可思议的迷宫中,它为你提供的帮助非同一般。

新宝物接踵而来

出来喽……!!全部是新的宝物绝对让你眼花缭乱!如意棒可以往下走一格吗……还有这个卡拉克洛德之盾又是什麽呢?分身之卷轴好象蛮方便的。镰鼬之矢!?这是……?除此之外,还有许多在名作中出现的道具呦,赶快去发掘吧!

如意棒



↑用如意棒攻击敌人,真是一棒一个准!威力真是没的说,可是,有了这双手的神兵利器,却无法装备防御盾牌了,的确有些让人遗憾。

分身之卷轴

↓被敌人包围陷入了危机,这时就用随身宝物—分身卷轴来摆脱困境吧!事不宜迟,说做就做!





↑一时间出现了这么多西林,快趁敌人迷惑之际将他们全部打倒吧?

卡拉克洛德之盾

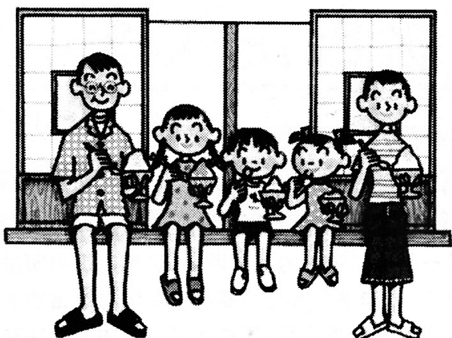


←继承上一代优秀技能,以卡拉克洛德之盾命名,装备它你就不会陷入敌人的重重陷阱之中。搭配以不同的攻击武器更会产生意想不到的效果。

镰鼬之矢

↓绝对是利器,能够同时向 3 个方向进行攻击。一定要好好利用。





我的暑假

PS 厂商:SCEI 发售日:6月29日 类型:AVG 游戏橱窗 必买度:9

ぼくのなつやすみ

天真浪漫的童年生活是那么的让人回味与留恋，当你真正融入到这款有些神往、有些惬意的游戏之中时，肯定会感到那美好的时光仿佛又出现在了自己的眼前……

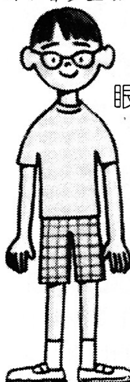
责编/sshepp、365

友情、冒险、初恋，这一切尽在那个奇妙的夏天……

『我的暑假』讲述的是在城市中生活的主人公（我）来到陶艺家（空野叔叔）乡下的田舍度过了一个奇妙的暑期。与做菜很好吃的（薰阿姨），品学兼优的（萌萌姐），淘气的（妹妹小诗）一起自在的生活，那暖暖的阳光、新鲜的空气、可爱的小鸟……让我今生难忘！



他们全是我的伙伴！



虽然身体有些单薄，但他可是我们的小智多星呦！

眼镜



我们的小领导，性格率直、开朗，对待朋友很真诚。

寸头



为人憨厚朴实，让人信赖，但他的食量可相当大喔！

胖子

我们也有自己的小秘密！





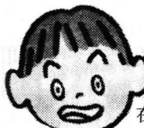
↑"虫子相扑"是我们几个小伙伴独特的游戏，不过要想捕到这种罕见的昆虫可要费一翻工夫。

我们是"无话不说真正的好朋友"。



我的小虫怎么也斗不过"寸头"的那只叫作"秘密兵器"小怪虫，原来这是他的一个秘密。随着我们友谊的不断加深，有一天，他告诉我们，这种小虫生活在森林的深处，并带着我们一同去了那个神秘的地方。





见到了不可思议的……

在这古老的森林中有着千奇百怪的动植物，当你踏入其中，你一定会被这绮丽的自然景象所吸引，从未见过的花草、从未见过的动物，这一切一切都是那么不可思议。

是生物吗？



↑夜晚的森林中一个闪光的物体吸引了我，这到底是什么呢？

↓听爷爷说过在深夜的山林中，会看到许多闪亮的眼睛盯着你，真让人害怕……

深夜中的眼！





我遇到了大学生姐姐！

暑假中，我遇到了每年都到山里来拜访的大姐姐。专攻自然科学的她不但漂亮还很博学，能够与平易近人的她一起探索大自然的奥秘真是一件十分愉快的事！

在大姐姐的帐篷前……



家里人与大姐姐很熟，许多自然知识都是她耐心的教给我的，与大姐姐的接触当中真是让我受益非浅。





超级自由人 2

PS 厂商:NAMCO
发售日:2000 年 9 月 类型:SPC

游戏橱窗 必买度:10

LIBEROGRANDE2

"超级自由人 2"是一款非常独特的足球游戏,玩家不是控制整个队伍,而是只操纵其中一位选手来进行比赛。如今即将推出的第二作不但画面更进步、选手的动作更逼真、还加入了专家的实况播报与解说喔!此外,这次也增加了许多前作所没有的游戏模式,以下就赶快来为大家介绍吧!

责编/sshepp 、365

世界 32 国超过 700 位的选手登场!

这次玩家可以从多达 700 名以上的选手当中,任选一位来玩。其中日本代表队和日本 U—23 代表队的选手,都还会以实名登场喔!





↑众多大牌球星你到底要"扮演"哪一位呢?

~比赛结束后显示选手评价~

"超级自由人 2"真是前卫,就连在欧洲各国颇受好评的"球员评价"栏目也被其加入当中。每个游戏模式结束后,画面上都会给予打分。防御的一方就算没有射门得分,也会就个人所在位置的表现得到评分。表现出色的选手,自然会被选为 MVP 喽!

PLAYERS' PERFORMANCE

实况解说

名作的解说当然要鼎鼎大名喽!他们就是仓敷保雄和风间八宏两位名人。

~丰富的游戏模式~

LIBEROGRANDE CUP



"超级自由人"采用由世界 32 国代表队进行淘汰赛的大会模式。在此玩家也可以和朋友用两人协力的方式来玩。淘汰赛分成两组,每边各 16 队进行比赛,最后顺利留下来的两队再进行最终决赛,以决定冠军由哪一队获得!

OPTION



在此不但可以进行游戏中各种设定的变更,也可以任意更改选手们的名字,或鉴赏比赛中拿到的奖杯。

REPLAY THEATER



只要在比赛中将画面记录下来,就可在这个剧场模式中自由地欣赏,快来制作让朋友们拍案叫绝的精采镜头吧!

PLAYER EDIT



这就是制作原创球员的编辑模式。从脸孔、发型到各项能力数值,都可以由玩家自由设定,制作出来的选手,也可在任何模式中使用。

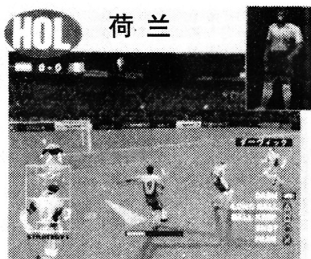
THAT IS BALL! THAT IS HOT! THAT IS WORLD LEAGUE

FRA 法国



轻快俊朗的欧洲拉丁派。

HOL 荷兰



桀骜不逊的橙色骑士。

POR 葡萄牙



轻灵飘逸的地面配合。

BRA 巴西



3 位足球先生的梦幻组合。



真·三国无双

PS2 厂商:KOEI 类型:ACT 发售日:2000年8月3日

游戏橱窗 必买度:10

真·三国无双

这里是有关『真·三国无双』这款以《三国演义》为题材的历史模拟兼动作游戏最新情报！游戏中，玩家们可自由地在3D舞台上走动，享受与各种角色的战斗，扮演自己心目中"真豪杰"、"真英雄"的乐趣。这回将针对游戏系统与战斗系统中重点知识、基本要素为中心，来为玩家们做深度报道！

责编/sshepp 、365

"战斗画面内容"大介绍！

首先来看看与战斗有关的主要画面情报吧！玩家们可以根据以下说明栏，了解各项能力栏或数值的意义。



敌人体力值 目前与玩家交手的武将体力，敌人被击中后会减少，变为0时被打倒，要小心总大将的体力较高，而且下降后还会补充。

敌人所属部队与士气 如果所属部队旁边出现☆记号，下方的能力栏表示敌人的士气，打倒敌人后能力栏及星星便会减少，敌全体士气跟着下降。

角色姓名与体力 显示使用角色的名字，上方的能力栏为体力，下为使用无双乱舞的无双栏，可藉由攻击敌人或持续按○钮来提升。

士气 两军全体的士气，蓝为自军、红为敌军的士气，可随时根据战况调整，并提升到对自己有利的状况。

地图 这是显示哪里有战斗发生的地图画面，按R2可切换全体地图或将现在自己所在的地图扩大。

KO数显示 显示目前已经打倒敌人的数量，不断地打倒敌人后自己的等级也会跟着增加，以千人斩为目标！

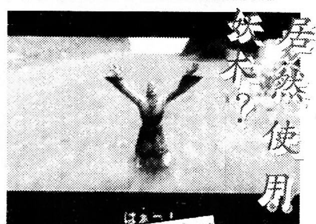
箭数 显示还剩下多少弓箭可供使用，最多可以持有99支弓箭。

在这款游戏中还准备了如"黄巾之乱"、"赤壁之战"等『三国志』中的著名场景事件。在这些战役中如果满足某些特定的条件还可以让暴风或落石发生。而且，这里还有许多如用箭射中夏侯淳的左眼、或让吕布登场等『三国志』迷绝对会喜爱的事件会陆续的登场喔！

丰富历史事件正等着你！



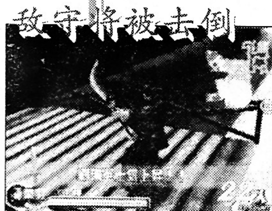
→发现太平道的教主也就是敌人的总大将张角了！将他打倒吧！

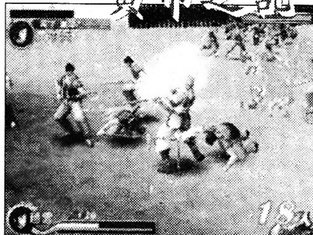


→敌人利用妖术引起暴风让我们无法前进，要如何进攻才好呢？

在战场中

画面右上方的地图会随着人的叫喊声而使这里的标志闪烁越来越大，这表明此处正发生着某件重要历史事件，同时，敌重要头目或发生剧情时该处也会给以提示。





←"天将降大任于斯人也"头戴黄巾替天行道。在历史上，早三国时期，群雄割据、战乱纷争各路豪杰成名成事皆由此起。



↑历史名剧在你手中——长坂之战：赵云赵子龙单骑护阿斗，身处重围仍旧处乱不惊，大展知勇双全。



摩托 GP

PS2 厂商:NAMCO 类型:RAC
发售日:2000年秋

游戏橱窗 必买度:10

MOTO GP

高品质游戏画面、流畅的感觉、爽快的手感，这一切都让人忍不住怀疑自己是否在真地驾驶机车！连细微之处也被完美刻画的竞速大作——MOTO GP 就要登场了！

责编/sshepp 、365

风靡世界、拟真度极高、FIM 公认的重型机车游戏！

以世界各地的著名赛道为舞台，为晋级 FIM 公路赛世界级选手而争霸的系列游戏（通称“MOTOGP”)，终于要在 PS2 上登场了！相信该作也将达到系列的最高峰。它将排气量 500cc 重型机车的赛程忠实再现。收录在游戏中的赛道都是 NAMCO 的工作人员实地测量过的世界级赛道！而且一些实际存在的赛车选手们也会在游戏中露面，并由电脑操纵，成为玩家们的竞争对手！决不会让你再有 CPU 好象傻傻的一直被自己甩在身后的感觉，这些定会让你充分享受到“写实”！

兴奋、命快感，刺激、不过气！让你透致

两条国际赛道大公开！

JAPAN

日本本土赛道



实景



铃鹿

CG

↑→让人忍不住会猜疑起哪张才是实景的两张照片。不愧是 NAMCO。

这是实际存在于日本三重县铃鹿市的跑道。它的连续弯道和发夹型跑道都是需要高超的驾驶技术才能克服的跑道。这次作品由活跃于赛车界的青木宣笃、拓磨、治亲三兄弟协助开发。玩家们将以实际参赛的感觉来享受这款游戏。

介绍收录在其中的几种模式

模式	说明
ARCADE 大型机台模式	选择一条赛道进行单回合比赛，一开始就是决赛。
SEASON 季赛	在世界各地转战以求晋级，可和实名选手竞赛的模式。
TIME TRIAL 限时赛	自由选择赛道，没有竞争，追求最高速度。
VS 对战	画面一分为二，两位玩家一起对战。

~此外还有许多隐藏要素呦！~

FRANCE

欧洲著名赛道

这是位于法国南部卡斯特列市郊外的欧洲首屈一指高速跑道。此地的密史脱拉大道是出名的直线跑道，这里一望无际的跑道也是经常用来测试车子最高速度的地方。最适合在此奔驰的季节是夏天。在蓝天白云之下，以时速三百公里的速度奔驰于其上的快感是无与伦比的！即使是在游戏中都能体验到这种感觉喔！

耳加波力尔

←图中所表现的正是“维拉吉·迪波”弯角。



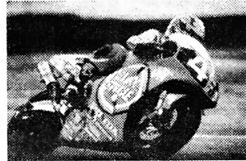
CG

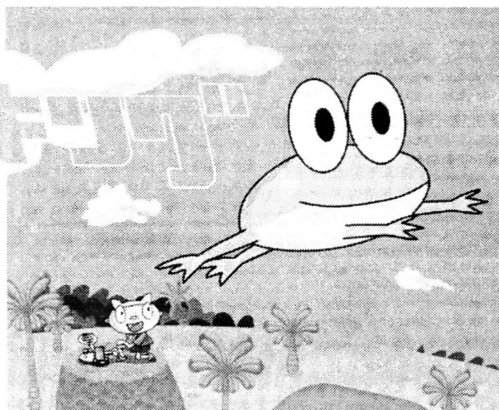
实景

↑→因为彻底勘查过现场，才能呈现出几乎跟实景一模一样的画面。

“小知识”

所谓 MOTO GP 是由 FIM 国际摩托车赛车联盟所主办，世界最高峰赛车系列的通称，正式名称为“FIM ROAD RACING WORLD CHAMPIONSHIP GRAND PRIX”(公路赛车世界选手权)。竞赛根据摩托车的排气量分为 125cc、250cc、500cc 三个等级，在世界各地的赛场举行。



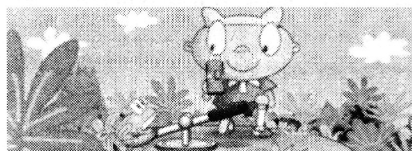


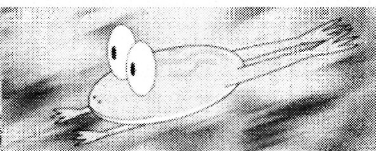
青蛙王

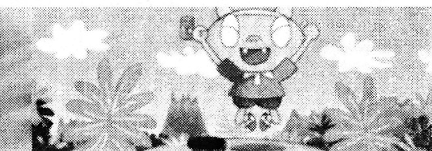
PS 厂商:MEDIA FACTORY
发售日:2000年秋 类型:ACT
游戏橱窗 必买度:9
ケロケロキング

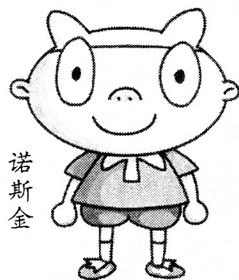
"青蛙王"的游戏设计者木原庸佐氏，其实是日本风格非常独特有名的游戏制作人。我们可以从这款游戏中，看到木原氏利用独特又嬉皮的方式所表现出来的世界观喔！"呱"尔夫是一种很像高尔夫的运动，不过，它挥动的不是高尔夫球杆，而是以槌子作为运动时的辅助工具，那原本会被击出的小白球则改以青蛙代替！？

责编/sshepp 、365



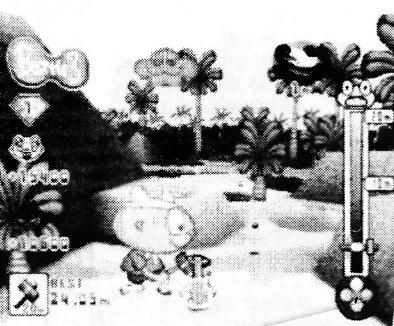




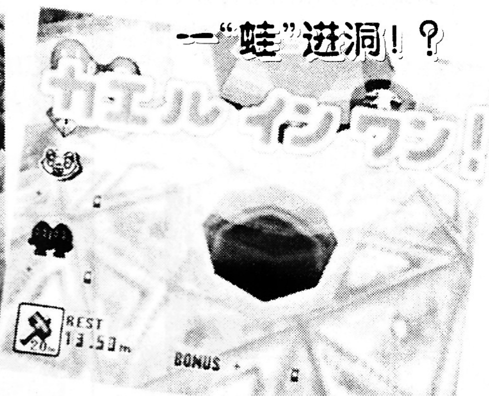


诺斯金

游戏的主角是一位职业的"呱"尔夫选手，名为诺斯金。他前往布满"呱"尔夫场地的"卡艾鲁纳星"参加比赛，目的就是为了要打败来自全宇宙的竞争对手、而得到"青蛙王"的封号！



↑→像跷跷板一样挥动着握在手上的槌子，再利用杠杆原理使青蛙能够飞出去。



一"蛙"进洞！？

将"呱"尔夫发挥到极致以成为青蛙王为目标吧！！

游戏的舞台是在惑星艾可鲁那星、它是唯一坚决只允许以"呱"尔夫为目的而降落的人，是非常特别的惑星。诺斯金便是到这里，为了成为青蛙王而战！

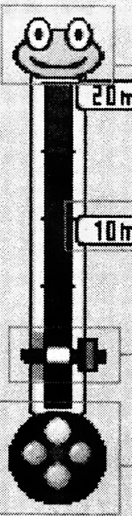
←虽然是职业的"呱"尔夫，但要成为青蛙王的道路还很远的。为了成为"呱"尔夫之王让我们努力吧！

→大部分地表都是"呱"尔夫的比赛路线，是非常不可思议的惑星。

舞台就是惑星卡艾鲁纳

整个宇宙最流行的运动"呱尔夫"！

~呱尔夫图表注释~



青蛙状态

青蛙的表情将直接影响打击后的飞行距离，所以千万不能忽略！

飞行距离标识

此处与击球力量有着重要联系，要时刻注意并调整。

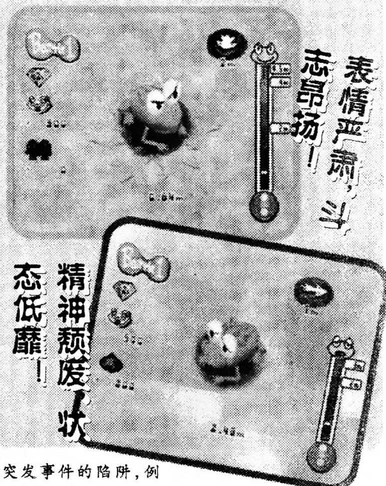
打击时刻

如果不在有颜色标识的时间内打击，就会成为MISS SHOT。

打击类型

打击时按住○键后，可用方向键进行细微的调整，以提高命中精度。

游戏方法与一般的高尔夫规则相同，不过值得注意的一点是青蛙的状态将直接影响到打击效果。



表情严肃，斗志昂扬！

精神颓废状态低靡！

注意！

在"呱"尔夫的比赛场地上设置了许多会引起突发事件的陷阱，例如青蛙看到最喜欢吃的昆虫便会穷追不舍，或是掉入池中快速游走……而且在草丛间还有蛇存在！好好地利用这些陷阱以累积分数，是否能夺得胜利就看你的技巧喽！

牧场物语 GB 3

GB 厂商:VICTOR INTERACTIVE
发售日:2000年9月 类型:SLC
游戏橱窗 必买度:10

牧场物语 GB 3 ボーイ・ミーツ・ガール

『牧场物语』是一款可以让你体验开拓荒地、培育作物、畜养动物、体验牧场生活的模拟游戏。本作是GB版的第三作，无论在脚本或事件上都大幅强化，足以让玩家度过更加戏剧化的牧场生活。想要悠哉悠哉的玩，或脚踏实地的工作都是玩家的自由。大家一起来享受愉快的牧场生活吧！

满载新要素的最新作登场喽！！



←在故事中还会出现儿童的宠物，难道会有父子继承的系统？

『牧场物语』的玩法

不需要移民欧美，也能体验牧场生活的模拟游戏『牧场物语』，在大幅提升其内容后，现在又回来喽！在游戏中，一开始交给玩家的，是一片杂草丛生的荒凉牧场，玩家必须先将牧场的土地整顿一番，再开拓出农田，建造起饲养家畜的小屋，才能维持生计，随着牧场规模的越来越大，收获自然也是日益增加，玩家的所得也就会日进斗金。赚了钱以后，还可以继续扩大自己的经营范围喔！！还等什么快加入进来开拓属于自己的天地吧？

栽培农作物



←↑种植蔬菜、鲜花，可是相当划算哦！

↓→饲养家畜可以得到丰厚的利润！

↑←开垦荒地即可以用来放牧，又可以用来耕种。

用属于自己的牧场

来饲养家畜！

不同的主角，将会带来不同的故事哦！

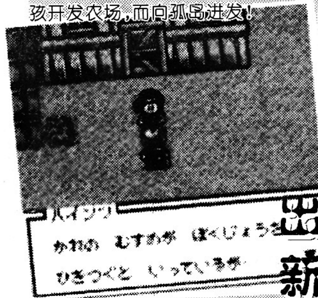
继承父亲的遗志重建日益荒废的牧场！

选择男孩子当主角的故事



男孩子是前作的主角，虽然他在前作中成功重建了牧场，却对于安定的生活开始感到厌倦，于是他最后决定远赴孤岛，帮助荒废牧场进行重建！

↓→男主角为了协助继承父业的女孩开发农场，而向孤岛进发！





出海寻求新天地！

↑→对于牧场工作完全是个门外汉的女主角，委托男主角来帮忙，那么利润与股权要怎样来分配呢？

↑父亲的遗志就在牧场中，要好好保护它呦！

ピート
ハインツさんに たのまれてきた

女主角是在无名孤岛上土生土长的女孩，原本毕业后要前往城市中的学校升学，却因为经营牧场的父亲过世，而决定继承父亲的遗志重建日益荒废的牧场！

选择女孩子当主角的故事



TV－GAME 与PC－GAME 谁是未来的王者？

文/陈政权

这个问题实在是老生常谈了。以前《电软》也刊登过同类文章，这些文章说来说去都是在硬件性能和价格的比较上纠缠不清，根本没说到点子上。本文完全可以成为同类文章的终结者，内容可以说是一击必杀。

性能价格比的真面目

PC的价格从表面上看似乎是很便宜，有人认为“4、5千元就可以装一套不错的PC了”，而且功能众多，显然比买游戏机合算得多。当年曾有人认为，486的价格只是土星的2倍多，但功能却比土星多了不知多少倍，因此，486的性价比“远远超过”土星。表面上看很有道理。但是，看一下现在，还有谁在用486呢？相比之下，土星虽因在竞争中失败退出市场（与PC的升级换代有本质的不同），但与土星同一代的PS却仍如日中天。现在的486才卖1000多元，与PS的价格比几乎呈1：1之势，性价比比以前“更高”，但还有哪位PC玩家想买486呢？

很显然，PC所谓的“价格便宜”是建立在快速淘汰、快速升级的基础上的。PC的降价与游戏机的降价有很大的不同，PC的降价是更新换代造成的，速度极快。而游戏机的降价则是因为规模效益降低了成本，速度较慢。两者降价的速度与淘汰的速度基本成正比。PC降价往往是升级（淘汰）的前兆，游戏机降价却是大规模普及的前兆。也就是说，1台“便宜”的PC根本用不了多长时间。如果你想一直玩新游戏，就必须不停地升级、升级，前面说到的486就是最好的例子。PC一次购买的价格并不比一台大屏幕彩电贵多少，但是，彩电只要不坏就可以用个10年、8年的，而PC呢？10年里不知要升多少次级了，其最终花费比彩电昂贵得多。因此，考虑到PC频繁升级的特点，要判断PC是否便宜，不能只看第一次购买的价格，而应该看在一段时间内（例如4、5年）的支出。这样一来，我们就会发现，PC的价格其实非常昂贵。



至于PC的多功能，这倒无法否认，只要配合相应的软件，PC的功能几乎可以说是无限的。但是，功能多又有什么用呢？玩游戏（包括网络游戏）、看影碟、听音乐、上网浏览、下载资料、各种网上服务等都是新一代游戏机的必备功能，（对于只需要娱乐功能的普通用户来说）为什么非得使用价格昂贵、操作复杂、极易出故障（功能太多的必然后果）的PC呢？

PC的易于升级是PC玩家最津津乐道的“优点”之一。在上面已经提到了有关升级的问题，在这里我将着重分析一下，升级到底是不是优点。

某些PC玩家说，PC由于可以升级，因此永不淘汰。而游戏机由于不能升级，因此无法避免被淘汰的厄运。这实际上是在偷换概念，因为不会淘汰的只是PC这个产品的“概念”而已，并不是具体的PC机。事实上，PC的淘汰比谁都快。如果连PC都不淘汰，就没有东西会淘汰了。升级是建立在淘汰的基础上，升级越快，淘汰越快。游戏市场是以不关心性能的“非玩家”为主，升级的好处无法在市场上体现出来。它只对PC玩家有效，而对“非玩家”有效的只是升级的缺点即太浪费钱这一点。

对于升级的优劣，可以这样总结，从纯技术的角度看，易于升级的确不错，因为这体现了技术的进步，又满足了PC玩家对性能的不断追求；但从（以普通用户为主的）市场的角度看，易于升级却是缺点。因为它要消费者付出大量金钱去购买不需要的性能，你说普通消费者会如何选择呢？其实不用想，回家看看就知道了。家里的电视机、录音机、洗衣机、冰箱、空调、电扇等家电是不是有什么共同点呢？我告诉你吧，一是它们的普及率都比PC高。另一个则是它们都……不能升级！因此，升级的问题说穿了就是一句话：要普及就不能升级，要升级就不能普及。

游戏市场谁老大?

在全球的游戏市场中，究竟是TV－GAME 的市场大，还是PC－GAME 的市场大?

很多PC 玩家并不知道，被认为是PC－GAME 最大盛会的美国E3展的真正主角其实是TV－GAME。还有欧洲的ECTS展也是如此，至于东京电玩展就更不用说了。另外，全球的游戏销量排行榜也都是TV－GAME 遥遥领先（美国也不例外)。E3的主办者美国互动数字软件协会（IDSA）每年的调查报告都显示，TV－GAME 无论是市场规模还是增长速度都远远超过PC－GAME。在99年2月份《电软》刊登的对美国游艺机协会(AMMA)行政主管罗伯特·C·菲伊先生的采访中，菲伊先生明确地表示：美国的电视游戏市场大于PC 游戏市场。看看，连PC－GAME 最发达的美国尚且如此，其他地区就更不用说了。

但中国市场却偏偏是个例外。中国育碧公司(UBI SOFT)总经理Gilles Langourieux 指出:“从统计数字上来看，电视游戏市场发展更快。全世界电视游戏市场前景很好，只有一个例外，就是中国。”

为什么会这样呢? 这主要有两个原因。一是观念。在中国，游戏机仍然是比较“敏感”的东西，因“恶名远扬”而广受社会各界的打压，还远没有象电视机等普通家电那样被普遍接受；二是中国的消费水平太低。一台只有娱乐功能的高档游戏机还显得比较贵，软件就更负担不起。于是国内水货、盗版泛滥，这就使TV－GAME 厂商不愿进入中国市场，最终导致国内市场处于极度的“无序”状态中，或者说是处于“真空”状态中。这两个因素导致了中国的TV－GAME 市场是不折不扣的“玩家市场”。购买游戏机的都是“玩家(游戏爱好者)”，游戏机还远没有被普通消费者所接受，没有“非玩家”的加入，市场规模当然大不起来。而PC 则恰恰相反，作为高科技象征的PC 由于其应用极为广泛，很自然地得到社会各界的大力支持。PC 的多功能也使某些人产生“PC 不贵”的错觉，尽管其中的绝大多数功能都不需要。在PC 的高科技外表和教育功能的掩护下，PC－GAME 也趁势蔓延开来。TV－GAME 市场的“真空”状态使PC－GAME 根本就没有竞争对手，于是逐渐形成了一定的规模。而这又吸引了很多国外游戏商纷纷进入中国市场，以很低的价格推出游戏(包括中文版)。市场逐渐步入正轨，不成为主流才怪。显然看到这里，应该很清楚了吧?

PC－GAME 之所以能在中国成为主流，并不是依靠自身的实力，而是因为中国TV－GAME 市场的“真空”状态给了PC－GAME 以可乘之机。

21世纪网络战场大对决

在互联网刚兴起的时候，微软就低估了它的发展潜力，结果在浏览器市场让网景的Netscape 占据了80%的份额，后来才通过“免费赠送”的手段抢到大部分市场。

这次在电玩业，微软再一次看走了眼。微软曾自以为聪明地把PC 当成了“最佳娱乐平台”，又是推出Windows95/98、DirectX，又是亲自推出游戏，可说是极其卖力。原指望PC 能取代游戏机，统一游戏平台。可是在事实面前，这个想法已经成为一个笑话。

3D 加速卡的诞生被PC 玩家兴奋地认为是PC－GAME 史上的革命，是推动PC－GAME 发展的最大动力，也是PC 取代游戏机的最有力的理由。然而，PC 玩家可能没有想到，正是3D 加速卡的飞速发展才使微软看清了PC－GAME 的所谓潜力。如果说以前的PC 因为声光效果(硬件性能)不如游戏机而导致市场太小还情有可原的话，那在如今PC 的声光效果已远远超过主流游戏机的情况下，其市场规模却仍然远不如TV－GAME 业，那么只能证明：问题决不那么简单。

面对PS 的巨大成功，微软终于开始醒悟。Windows2000 的推出和X－BOX 的计划表明微软的游戏事业的重心将从PC－GAME 业逐渐转移到TV－GAME 业。

众所周知，Windows2000 是WindowsNT 4.0 的升级版(Windows2000 的原名为WindowsNT 5.0)，它采用的是NT 内核，而NT 最大的特点是其超强的稳定性和安全性(办公、商用平台最注重的方面)，但对游戏的支持度很差（为X－BOX 特制的Windows2000 自然另当别论)。很显然，微软的新一代操作系统将主要用作办公(商用)平台而非游戏平台，从Windows2000 已经可以看出微软对未来PC 的定位。而在此时，又传出了X－BOX 的消息，这显然不是巧合。微软表示:“X－BOX 将成为家庭中的重要娱乐设备，而PC 将继续担任其它重要角色。”谁都知道，PC 在家庭中的最重要的作用就是娱乐。当这个地位被X－BOX 或其它游戏机代替后，PC 在家庭中还有什么用呢? 有多少家庭要用PC 作专业应用如编程和搞动画设计呢? 微软这么说，

模拟器——游戏机的衍生物

有PC 玩家说模拟器的出现使PS 的口号“所有游戏在这里集结”在PC 上真正实现，得意之情溢于言表。更有许多PC 玩家把模拟器的发展作为PC 取代游戏机的最有力的理由之一。要搞清楚这个问题，就必须先了解游戏机和模拟器是什么关系。

其实，只要看一下游戏机和相应模拟器各自的发展就可一目了然了。PS 是目前TV－GAME 的主流机种，相应的，PS 模拟器bleem! 也是目前最火爆的家用机模拟器；而性能比PS 差、更容易模拟的SS 却由于过早退出市场而至今仍没有实用的模拟器。也就是说，模拟器的兴盛是建立在游戏机兴盛的基础上的，模拟器发展的越好，只能证明TV－GAME 业越兴旺。



另外，PC 玩家之所以认为模拟器能取代游戏机也是陷入了一种习惯思维的误区。PC 玩家往往认为当PC 具有某种产品的功能后，PC 就会取代这种产品。记得前几年电视卡、解压卡、光驱刚刚流行的时候，在一些电脑类报刊上就有很多文章认为PC 将取代电视机、影碟机、音响，而事实又如何呢? 其实没有人会为了在PC 上看电视、看影碟而购买PC。购买PC 的人都是为了PC 的一些独有功能，如玩PC 游戏、动画设计、文字处理、编程等。相信PC 玩家们之所以买PC 也大都是为了玩PC 游戏或其它独有功能，而不是为了模拟器。对于只想玩游戏机的人来说，只要直接买游戏机就可以了，谁会故意为此去买一台PC，然后再用模拟器玩呢?



可能是为了安慰PC厂商吧。微软的目的其实是很清楚的，就是要以PC作为最佳办公(商用)平台,以X-BOX作为最佳娱乐平台。换句话说,微软要扔掉PC-GAME这块鸡肋,用自己的X-BOX取代PC-GAME和其它游戏机,统一游戏平台,这才是微软的如意算盘。当然这是一个循序渐进的过程，微软在相当长一段时间内还会继续推出PC-GAME，但重心必然会转向X-BOX。

某些PC玩家把网络的迅猛发展当成是PC取代游戏机的重要理由。按照这些人的逻辑,好象上网就非得用PC不可,用其它设备上网就要枪毙。极具讽刺意味的是，正是网络的迅猛发展进一步加速了PC的衰落。在目前，PC仍是主流网络终端。而价格昂贵、操作复杂、稳定性低的PC很难被普通消费者所接受。也就是说，PC的主流网络终端地位已经成为网络发展的最大障碍。在这样的情况下，开发出价格便宜、简单易用、能上网的信息家电就成为网络时代最大的商机。各大厂商当然不是傻瓜，于是诸如机顶盒、HPC(手持式电脑)、WAP手机、PDA、新型掌上游戏机以及象PS2这样的可上网的家用游戏机等产品正被大量不断地开发出来。



后PC时代的游戏机前景

在这种情况下,“PC时代”的结束和“后PC时代”的到来已是顺理成章。所谓“后PC时代”是指PC在IT业的主导地位即将终结,取而代之的是信息家电。同时,“后PC时代”也是从“PC时代”到“网络时代”的过渡阶段。这已成为业界的共识。IBM董事长郭士纳就曾表示:“PC时代已经结束”。SONY社长出井伸之说:“在后PC时代，PC不会消失，但它独自受宠的地位将不得不让给比它小的弟弟妹妹们。”Intel前董事长葛洛夫也说过,“推动信息产业发展的原动力不再是PC，而是信息家电”。而比尔·盖茨也认为信息家电的销量将在十年内远远超过PC。与此相对应地,微软已经抛弃了“让每张桌子上都有一台PC,让PC进入每一个家庭”的理念,取而代之的是“让人们随时随地都能做自己想做的事,无论是用什么设备”。最早提出“信息家电”理念的是美国国家半导体公司(Cyrix原来的母公司)的总裁Brian Halla,但Halla的灵感却来自于他担任LSI LOGIC公司副总裁为SONY设计PS的时候。他当时打破常规地用单芯片取代原先3个CPU,结果性能大增,成本大降,获得巨大成功。Halla的“信息家电”的构想也由此而来。从这个意义上说,PS是PC的第一个掘墓人。

根据IDG(国际数据公司)的预测，在2002年以前,PC作为接入互联网的主流终端的地位还将维持。到2003年,信息家电的销量将超过PC。10年后,信息家电的的数量将是PC的10倍。曾经作为网络终端霸主的PC将不可避免地成为明日黄花。

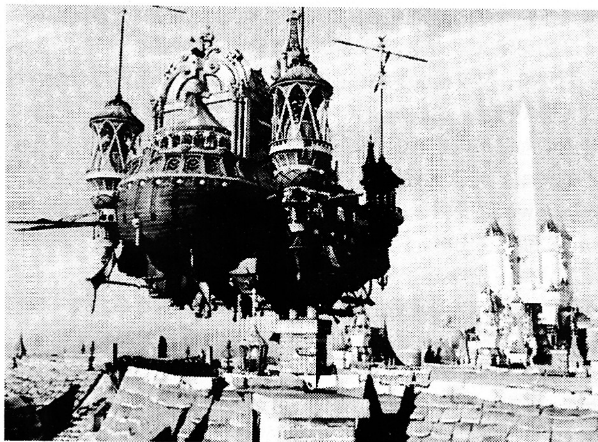
如果将X-BOX仅仅看成是微软公司推出的一种性能更高的游戏机，仅仅看成是微软公司对TV-GAME市场的野心，那就大错特错了。微软推出X-BOX的一个重要意义在于表明IT业的中心已不再是PC,而是信息家电。同时,这也是微软公司自己的转型。微软已经意识到，PC的衰落不可避免，而自己的Windows又受到了来自Linux的强有力挑战，始终保持高利润，必须另谋出路。微软必须从一个以PC软件为主要利润增长点的软件企业转变为一个以提供网络服务、宽带娱乐为主，同时兼顾PC业的新型网络企业。SONY也一样。出井伸之有一句名言，“互联网在今天对企业的影响，和当年陨石对恐龙的影响一样。”微软和SONY当然都不希望和恐龙一样,所以必然要走向变革。未来的SONY会发展成既象Intel那样具有强大的硬件开发能力,又象美国在线—时代华纳那样拥有大量的电影、音乐、游戏等娱乐版权，并将之与网络业务紧密结合起来的超级怪物。关于PS2兼容PS这一点，很多人觉得这个功能没什么用，认为没有人会用PS2去玩PS游戏。

那么,PS2兼容PS到底是为了什么呢?

SCEI给PS2订下的计划是4年销售1亿台，这远远超过了PS的市场规模。很显然,仅靠原有的PS用户的支持是不可能达到这一目标的。因此,PS2必须吸引大量没有购买过PS的新用户,而这些新用户必定是以“非玩家”为主。这些新用户没有PS,也不过于追求硬件性能,对他们来说,PS游戏也是“新游戏”,仍然具有相当大的吸引力，而主机性能差并不影响可玩性(相信即使是购买了PS2的“玩家”也还是要玩DQ7和FF9的)。在这种情况下，PS2兼容PS的功能对于吸引这些新用户来说就显得非常重要。同时,PS2兼容PS的成本并不高(只增加一块PS的CPU),但却能令广大的“非玩家”省下了购买PS的钱，使之觉得PS2的39800日元价格并不贵，甚至物超所值，因为买1部PS2就等于买了3部机器:2部游戏机(PS和PS2)与1部DVD播放机,这也在很大程度上抵消了DC的价格优势(PS2在海外的宣传策略是定位在AV器材上，这表示SONY要使PS2脱出游戏机的概念,成为象电视机那样的普及型家电)。

很多人之所以认为PS2兼容PS没什么用,是因为他们都站在“玩家”的角度看这个问题。而“玩家”基本上都有PS,并且由于“玩家”都比较追求硬件性能。因此在购买了PS2以后,除了极少数的PS大作外,他们对PS已经没有什么兴趣了。而PS2兼容PS的功能恰恰是针对以“非玩家”为主的新用户,难怪“玩家”们想不明白。我们不得不佩服SONY的确是想得深、看得远,不愧是家电业的巨头,对市场构成和用户心理的把握确实已到了炉火纯青的程度。

编后: 关于电脑与游戏机的性价比，作者从升级的速度着眼，似乎意犹未尽。其实有一个更简单的推论也可以说明问题。电脑和游戏机是有不同的盈利模式或行销策略的。由于电脑开发平台的开放性，软件厂商无需任何人同意，也不需向电脑生产厂家交纳任何费用。生产电脑的厂商只能从电脑自身获得利润,尽管这种利润随着竞争在逐渐摊薄。而游戏机厂商则有不同的盈利路数，其核心就是任天堂时代建立起来的“权利金制度”。软件商如果想在某一特定游戏机上生产游戏,就必须向该游戏机厂商交纳“权利金”。游戏机厂商依靠这种“权利金”来盈利，因此游戏机本身可以是赔本的。事实上，无论PS2还是DC，卖一台赔一台。电脑盈利，游戏机赔钱，哪个便宜哪个贵，不是一目了然吗?



最终幻想Ⅸ

~FF9 新情报彻底解析~

○黑杰克迷你游戏

在出现 THE END 字样时键入 R2、L1、R2、R2、↑、×、→、○、↓、△、L2、R1、R2、L1、□、□、START 就能玩黑杰克了。最大钱数是 1000,输光的话将退回 THE END 画面。重新键入以上指令后仍可进入这个迷你游戏,钱数仍为 1000。

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:2K.7.7	媒体:CD×4

解说卡牌的基本数值

每张卡牌均有3位数字和1个英文字母,第1位数字为攻击力,英文字母为防御类型,第2位数字为物理防御力,第3位数字为魔法防御力。数字位出现的数字均为2位16进制数的高位数字,例如卡牌攻击力为01或OF,其第1位数字都会显示为0,而若卡牌魔法防御力为FO或FF时,其第4位数字则会同样显示出F。防御类型有4种,分别是P、M、X、A。当卡牌被攻击时,将根据防御类型从3位数字中选出1个作为防御力,P表示以物理防御作为防御力,M表示选择魔法防御力,X表示从3位数字中选出最小的作为防御力,而A则表示选择最大的数值作为防御力。很明显,A是最有利的。

另外要说明的是,卡牌的数值也能够成长,其大致规律是:在战斗中运用过的能力会有所增长(当然并不是立竿见影),在数值逐渐上涨后,防御类型也会随之升级。因此从理论上讲(GAME ONLINE的理论),每张卡牌都可以成长为A防御类型。

普鲁特队排序

在巴哈姆特火烧亚历山多利亚时,加奈特会对普鲁特队下达各项命令,根据正确选择的个数,可以从贝娅特莉克斯处得到不同的道具作为奖励。

○正选 0:**ポーション**

○正选 1:**ハイポーション**

○正选 2:**ユリクサー**

○正选 4:天使的耳环

而正确的分配是:

○国民救助:魏玛尔&哈根(**クイマール&ハーグン**)

○情报收集:布鲁岭&柯赫尔(**ブルツエン&コツヘル**)

○援军要请:拜洛伊特&拉伍德(**バイロイト&ラウダ**)

○大炮准备:特杰&曼根特海姆(**トジュボン&メングントハイム**)

有趣的迷你飞空艇

把3种咖啡集齐并交给达利村旁边的飞空艇码头的老头就能得到迷你飞空艇,三种咖啡的地点如下:

○**モッカ**:南侧关卡,博登拱门右侧的泉水中

○**ブルマン**:托雷诺的卡牌战斗事件时前往达利村,拿到"村长の键"进入风车小屋的隐藏房屋中,从宝箱中得到。

○**キリマン**:玛戴恩萨利的艾珂的厨房里放蔬菜的地方。进入DISC4则事件无法完成。

与小河马赛跑

在亚历山多利亚和河马赛跑能让小河马不断升级,根据达到的级别可得到不同道具:

○10级:"**ワイアード**"的卡牌

○20级:**キャリオンワーム**的卡牌

○30级:**ダンタリアン**的卡牌

○40级:**フームストロング**的卡牌

○50级:发带(**リボン**)

○60级:神龙

○70级:源氏,**アスリートクイーン**

村长的钥匙

在DISC3的卡牌大赛期间前往达利村就能得到村长的钥匙。(不过因为还没有飞空艇,所以需要通过南侧关卡。)这时到村长家会发现村长不在,而孩子在睡觉,选择"**部屋を调べる**"后会出现调查哪儿的选择。首先选择"**つくえ**"(桌子,能得到布拉妮女王的模

关键词中日文对照

アレクサンドリア——亚历山多利亚	**コンデヤ·パタ**——孔德亚·帕特	**クルグ**火山——顾尔古火山
ダリの村——达利村	**ボーテン**驿——博登车站	**エスト·ガザ**——艾斯特·卡扎
リンドブルム——林德布尔姆	**ガリガン·ル**——加尔干通路	**ブラン·バル**——布朗·巴尔
キザマルークの洞窟——基扎马尔克洞窟	**ワレイラ**——克雷拉	**イプセンのち**城——易卜生古城
フルメア——普路鲁梅西亚	**レッドローズ**——雷德洛兹	**パンデモニウム**——潘德莫尼乌姆
トレノ——托雷诺	**ピナックルロックス**——皮纳克罗库斯	**ダゲレオ**——达格雷欧
フォシル·ル——佛西尔通路	**イーファア**——伊法	**マダイン·サリ**——玛戴恩萨利
プリマビスタ——普里玛比斯塔号	**ウィユヴュール**——威尤维尔	**インビンシブル**——因突西布尔
南**グート**——南侧关卡	**デザートエンプレス**——背德之宫殿	**クワン**——克宛

注:文章中出现的大部分地点名称已经被作者译成中文,因此请读者参看上表查找关键词的日文原名。

型），然后选择调查桌子以外的东西，孩子就会醒来，主角被强制出屋。而后玩家需要不断调查桌子，待孩子所说的话变为“**スヤスヤ**”时调查“**ストーブ**”（炉子）就能得到村长的钥匙。利用村长的钥匙打开风车小屋的门，得到3000G和“**ブルマンフヒー**”，而“**ブルマコーヒー**”需要调查宝箱二次才能得到。

可望而不可及的跳绳奖励

〇20次：20G

〇50次：“仙人掌”的卡牌

〇100次：“源氏”

〇200次：“亚历山多利亚”的卡牌

〇300次：“猫手拍”的卡牌

〇1000次：“跳绳王”称号

幻之合成屋

在“记忆的场所”，调查珊瑚礁内侧后哈迪斯（**ハーデス**）就会过来搭话。如果选择项中选择“不走”（**立ちまらない**）则会突然发生战斗。在胜利后，哈迪斯就会让玩家拿2块“**ふゆう石のかけら**”来合成。

卡片使的亡灵们

在最终迷宫中，齐坦会数次抬头看并摇头，这时按“□”键就能和卡片使的亡灵对战卡牌，他们的出现地点为：

〇“时**の**阶段”的向上楼梯前左手

〇“人**ケの**记忆”的左角

〇“**失われた**记忆”的桶的附近

〇“**歪む**时间”右上的阳台

〇“最上层**への**阶段”的右角

圣剑艾库斯卡利尔入手法

1. 在达格雷欧某处一位老人会说希望得到“魔法**の**指先”。

2. 在托雷诺的拍实会场购入“**グリフォンハード**”、“**ネズミのしっぽ**”、“**ウネの**梦幻境”和“**ドーガの**魔导器”。

3. 在托雷诺的各处会有不同的人希望得到这些道具，买给他们。

4. 这样在拍卖会场就会有“魔法**の**指先”拍卖。

5. 得到“魔法**の**指先”后，将其交给达格雷欧的老人就能得到在FF系列中出现过数次的圣剑——艾库斯卡利尔。

另：有消息说在FF9中还存在着艾库斯卡利尔二世，据传得到的方法是在12小时之内到达并调查最终迷宫最深处右侧的柱子。

不需战斗精灵们

在FF9的世界里有时会遇到一种类似松鼠的怪物，此时战斗的音乐也变得非常轻松。玩家对于这种“敌人”大可不必剑拔弩张，只要给它们魔石即可。

〇**ムー**：达利村周围的森林

〇**レディーバグ**：黑魔道士村周围

〇**イエテイ**：玛戴恩萨利东边的森林

〇**ジャヴァウオック**：钱尤维尔西边的森林

〇**フェザーサークル**：艾斯特卡扎周围的雪原

〇**ガルーダ**：基扎马尔克洞窟有莫古利的那一侧的出口

〇**ニンフ**：雾之大陆西北的孤岛

〇**ゴースト**：托雷诺旁边的平地

〇**ヤーン**：封闭大陆和忘却大陆之间的巴依尔岛（**バイル岛**）

另：有一种名为“**いただきキャット**”的怪兽即便得到钻石（**ダイヤ**）也会逃走，因此可不作为精灵对待。

神奇的气泡

在FF9世界的海洋中存在着4处神秘的冒着气泡的地方，骑着陆行鸟到那里使用“**デッドペッパー**”就能得到道具，气泡的大致地点如下：

〇克宛洞的是崖下：在这里需要从洞的悬崖跳下

〇北方海中：具体位置是在外侧大陆北面的细长形岛的尖端与大陆东北部的半岛的尖端差不多正中的地方，需要骑陆行鸟游过去。

〇风之祠的东南：骑陆行鸟从河流入海口溯行。

〇亚历山多利亚正北的海中：介于雾之大陆和忘却大陆之间。

神奇裂缝

FF9的世界中存在着5处地上的裂缝，有的需要乘座陆行鸟仔细寻找才能发现。其地点如下：

〇陆行鸟桃源：在地图角上的小岛上，骑着陆行鸟到达后在山脚处使用“**デッドペッパー**”即可。

〇莫古通信网本部：在外侧大陆北方的岛上的山的裂缝处使用“**デッドペッパー**”。

〇威尤维尔北面：从被山包围的森林向东看可以看到山壁上有裂缝。

〇水之祠东面“从夏威兹峡谷（**シアウエイズキャニオン**）向东的山壁上。

〇北面冰之大陆东侧山上的裂缝。

提问怪兽问题答案集

〇第15次リンドブルム战役は1600年である？

译：第15次林德布尔姆战役是在1600年？〔×〕

〇剧场艇プリマビスタは，オルベルタ造船所で作つれた？

译：剧场艇普里玛比斯塔号是在奥贝尔塔造船厂生产的？〔×〕

〇リンドブルムのエアキャブは1日24时间运行してる？

译：林德布尔姆的传送艇全天24小时运行？〔〇〕

〇フォッシル　ルーは　トレノとアレクサンドリアをむすんでる？

译：佛希尔通路联接托雷诺和亚历山多利亚？〔×〕

〇リンドフルム城は　アレクサンドリアみり大きい？

译：林德布尔姆城比亚历山多利亚大？〔〇〕

〇剧场艇プリマビスタは雾を利用して飞んでいる？

译：剧场艇普里玛比斯塔号是利用雾飞行的？〔〇〕

〇铁马车ベルクメア　は创业87年である？

译：铁马车贝尔克梅亚 建成87年了？〔〇〕

〇“君の小岛上なりたい”はエイフォン9即の作である？

译：《愿作你的小鸟》是艾依与大臣的作品？〔×〕

〇チョコボの森はリンドブルムと南ゲートの间にある？

译：陆行鸟森林在林德布尔姆和南侧关卡之间？〔〇〕

〇トレノのオープンカフェ“カルド・カルク”は会员利である？

译：托雷诺的露天咖啡厅“加尔德·加尔塔”是会员制？〔〇〕

〇友好的で攻击してこないムーもいる？

译：存在友好的不会进行攻击的姆（一种怪兽）吗？〔〇〕

〇コンデヤ・バタは　ゴブリンの里である？

译：孔德亚·帕特是果布林（一种亚人类）聚居的地方吗？〔×〕

〇世界砂漠はつ1しかない？

译：世界上只有1个沙漠吗？〔×〕

〇ホホードリは富をもたらす鸟として知られている？

译：波波鸟被当作能带来财富的鸟而闻名？〔×〕

〇ブリマビスタには“ひとめぼれ”という意味がある？

译：普里玛比斯塔一词有“一见钟情”的意思吗？〔×〕

〇最后的问题わたくしラグタイムマウスを倒すことはできる？

译：能把我打倒吗？〔〇〕

艾克斯卡利尔2世的卡牌

在托雷诺的卡牌对战会场中能遇到武器专家享特(**ウェポン使いのハント**),他拥有艾克斯卡利尔二世的卡牌。

最强武器一览

○齐坦:**アルテマウエポン**,DISC4中在辉之岛的残迹上使用"**デッドペッパー**"就能进行挖掘得到。

○斯塔纳:诸神之黄昏(**ラグナロック**),根据陆行鸟地图的"外侧的岛"进行发掘即可。

○加奈特:猫手杖(**ゐこの手ラクット**),克宛洞处的水泡。

○BB:宙斯之杖(**メイスオブゼウス**),最终迷宫"最上层**への**阶段"的左角。

○佛莱娅:龙之须(龙**の**髭),威尤维尔北侧裂缝处可得到。

○艾珂:天使之笛(天使**のふえ**)最终迷宫"忘**られぬ**记忆"中基的左侧。

○萨拉曼德:秘石之爪(**ルーンの**爪),最终迷宫"时**の**狭间"左角。

○奎娜:食欲之叉(**カストロフォーク**),抓住99只青蛙,并在接下来的战斗中战胜师傅库艾尔(**クエール**)即可得到。

更改角色名字

达格雷欧2层的宿屋附近的老者在找一本名为《召唤兽和我》的书,而这本书在同一层右端堆积如山的书堆中,调查出的书名中会有这本《召唤兽与我》,告之老头,他就会离开原位闪出通往书架深处隐藏楼榜的路。爬下来后,一个男子会要求主角把"**ネミングウェイ**"的卡牌给他看看,同意的话以后就能随便改名字了。"**ネミングウェイ**"的卡牌在DISC3背德宫殿中库加的房间内拾得。

加奈特的真名

在DISC4中,把加奈特、萨拉曼德、艾珂的任一名编入队伍前往玛戴恩萨利,与在艾珂家的拉尼(**ラニ**)对话。这时拉尼会消失,把前述3名角色从队伍中移出,再和拉尼对话,就会告诉"那儿的小房间中……"。进入房间后,在游戏画面靠近游戏者的地方会出现感觉(**フィール**)的指令,使用后发现一穿串雕刻的字,然后去召唤壁,先顺时针绕一圈,再逆时针绕一圈,会听到轻轻的"碰"的一声响。这样反复几次之后,每次召唤兽前都会有"感觉"指令出现,一一调查,那么在伊卡利特前也会出现"感觉"指令,从而得知加奈特的本名。

星宫位置一览

○星宫 **アリエス**:达利村风车小屋

○星宫 **タウロス**:托雷诺道具屋内侧

○星宫 **ジュミニ**:向托雷诺入口处的泉水中投币13次

○星宫 **キャンサー**:普鲁梅西尔入口处二轮车内侧

○星宫 **レオ**:通往亚历山多利亚港的房间的右上角

○星宫 **ウアルゴ**:黑魔道士村

○星宫 **リーブラ**:玛戴恩萨利喷泉旁边

○星宫 **スコーピオ**:克宛洞

○星宫 **サジタリウス**:林德布尔姆商业区买菜老太太左侧的建筑物

○星宫 **カプリコーン**:达格雷欧 入口处

○星宫 **アクエリアス**:易卜生古城大厅

○星宫 **パイシーズ**;因宾西布尔

○星宫 **オフイユカス**:克宛洞曾发现"星宫**スコーピオ**"的地方

另:据说在集齐13个星宫得到的"**としかち**"的情况下穿机,ENDING会有所不同……

关于陆行鸟

在**チョコボの**森、**チョコボの**入江、**チョコボの**空中庭园中挖到普通道具只有消费而没有装备。当**メネ**告知**チョコグラフ**被挖光时最好不要再挖。在地图上挖宝可以有两种方法,一是通过**チョコグラフ**,一是使用"**デッドペッパー**"。用**チョコグラフ**挖宝时,先要呼出菜单决定挖哪里的宝物,再找到图上画的区域。(除了"海",都比较简单)有时是宝物,有时可以获得新的能力。

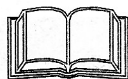
陆行鸟的能力共有五类。除Field外,都要通过**チョコグラフ**获得,具体位置是Reel-**やすらぎの**滨;M.T-夜**あけの**浅滩;Sea-绿**の**高原;Sky-雾**の**近海,找到后可以进入**チョコボの**梦中,获得新能力。关于石板上表示的地点,我认为有两处比较难找,一是海,一是雾**の**近海。海在地西方大陆的西方的**エバーラング**岛(岛上有陆行鸟的脚印,有浅滩)西边浅滩以西的海上,"雾**の**近海"地方还不太难,在"**アンクサンドソ**港"正东不远处,可这块**チョコグラフ**要求集齐六块**チョコグラフ**的碎片。再说"**デッドペッパー**",在地面上,要在山脉的裂缝处使用,(山脉的裂缝是陆行鸟无法站在上面的,像是地图上的城镇一样,爬不上去)而在海上,则要在海上冒水泡的地方使用;在空中,则要打开菜单看**チョコグラフ**碎片上的说明,上面写的是"**チョコボの**空中庭园"出现的六个地点,每当主角进入一个城镇,庭园的位置就会改变,但庭园的正下方有黑影,而且在进入过庭园之后,在地图上就能找到它。要进入必须使用"**デッドペッパー**",最后在获得飞翔的能力之后,飞到地图角落里的岛的山上使用"**デッドペッパー**",可以到达"**チョコボの**桃源乡",在将石板找完之后与胖陆行鸟说话还能得到它的卡片,以后进入时与胖陆行鸟旁边的陆行鸟谈话,还得获赠"**デッドペッパー**",一次加满,无限制,用完还有!最后要说的是,骑陆行鸟到外侧大陆北方的岛的山上使用"**デッドペッパー**",还可以进入……,自己去看吧,记得要带上**ビビ**哦。

文/时魔道士、罗剑川



●周昀说:世嘉是我们的红司令,我们是世嘉的红小兵。世嘉招手我前进。但愿嘉长久,千里共游戏。

●十年 FC 无人问,一举 DC 全班知。(桂林滨江小学 郑桂霞)　●游戏生涯感想:日理万机(南宁 雷磊)



■电软科普教程第五讲

~游戏机进化史~

文:扬州王昊

……(续上期)任天堂对电玩的最大贡献在于将严格严谨的设计生产和灵活开放的营销手段引入了一贯自由散漫的电玩业,而自由散漫正是雅达利倒台,美国电玩大灾难的根本原因。任氏是以近乎残酷的铁腕达到这一目标的。软件商提到任氏的独裁作风就心有余悸,但为搭上 FC 这条大船逼着自己上档次。精雕细琢的产品得到了广大用户的认可,而出色的宣传和行销更是打开了市场。第一批电玩形象明星大金刚和马里奥就是任天堂广告的重要干将。

树立了绝对的垄断之后,任氏的利润也达到令人咋舌的地步。这个不足千人的小厂一度跻身日本企业盈利榜三甲,同丰田、NTT 这样十几万人的大公司并肩。家大业大再加上任氏一贯的封建作风,它对业界和用户越来越不放在眼里了。批评其"保守"、"僵化"、"独裁"的言论满天都是。时间进入九十年代后,"软件主导,开放体系,自由竞争"的潮流下,任氏的帝国终于解体了。

平心而论,在八十年代初电玩急待规范,并在稳定中求得进步的时候,任氏横空出世是符合潮流的。电玩业也在其卵翼下得到整顿,并稳步壮大。但时代发展了,任天堂仍抱住死柱子就不对了。时代造就了任天堂,又抛弃了它。

虽然在当前处于颓势,任天堂凭借其无比宏伟的基业和高收益的商业体制仍保持良好状态,仍是最大、效果最佳的业内厂商。其出色的软件能力也未受影响,屡出《口袋妖怪》这样的名作。说不定哪日也会咸鱼翻身呢!

FC 泽及世界。在我国南方,制造 FC 养活了大批小电子厂,甚至造就了几个电子巨头。国人对 FC 的再开发更是花样百出,甚至加了上网功能。山内溥再精明,也未必料到吧。

第四篇　战国的辉煌(1991—1998)

历史上分裂割据的时代往往是文化高度发达的时候,如我国的春秋和古希腊城邦时代。在任氏帝国解体后,电玩业到达了一个百花齐放,百家争鸣的新时期。

早在 FC 一枝独秀的 87 年,NEC 就试图以 PC—E 来打破任氏的垄断。这个图形机能出众,以美少女打天下的机种虽然在日本成了一定气候,但在别国影响几乎是 0(天语:但是在法国,PC-E 的火爆却远远超出人们想像),而且其名声由于 H—GAME 同其师兄 PC98 电脑一样不准。真正向任氏天下发起挑战的是街机大厂世嘉,它于 88 年底推出的 MD 使游戏机迈进了 16 位时代,进入了一个双雄争霸的时期。傲慢的任天堂终于在 90 年底以 SFC 应战,战国开始了。

世嘉原是一家美国公司,它以美国式的进取精神开拓着电玩这块大市场,硬是从任氏手中夺下了数百万台的市场份额,在美国的销量更是达到 1600 万台以上。从此,软件商们又多了一个选择,不必再看山内脸色了,被压抑的创造热情空前高涨,大作频出,加之 16 位机出色的机能,九十年初的电玩迎来了又一春。

值得记忆的是,世嘉的国际战略为以后 PC 游戏的大发展打下基础。83 年电玩大灾难之后,PC 由于机能缺陷游戏并不发达,欧美电玩业奄奄一息。正是 MD 扶起和发展了欧美众多的游戏厂商。像如今 PC 游戏的大哥大 EA,当年就是以为世嘉扛活起家的。

任天堂凭借其基础和口碑,在 16 位机之战中取得了最终胜利,但是失去了垄断地位。厂商也认识到任氏不是不可战胜的,也不是必须依靠的。

94 年底,次世代四杰登场……97 年中,大战已尘埃即落定。先驱 3DO 黯然收场,变成了一家 PC 软件公司,M2 的烂摊子让松下付出沉重代价后也不了了之;斗士世嘉屡败屡战,可惜成果不大;任天堂也没有梅开二度,它的 N64 失之扶桑,幸好收之美国。

反而是索尼,它在电玩界没什么经验,但也没包袱。其深深懂得,时代不同了,游戏规则也不一样。任氏天下的"硬件体制—精锐软件—专业玩家"的模式已经过时了,索尼在以下几方面出手,确立了领先地位(天语:限于版面特删去"以下几个方面")。

适应了这么多潮流与趋势,再加上索尼作为国际大厂的运作手段,岂有不胜之理?

在这个时期,软件厂商从来没这么风光过。史克威尔的风头甚至已经盖过了所有的硬件厂商。业界从没有如此活力十足过,令人吃惊的合纵连横比比皆是。当然,竞争也越来越激烈,越来越残酷了,厂商的两极分化逐渐明显。总之,16 位、8 位机时代形成和沿袭的"难度、长度"见长的游戏模式是再不受欢迎了。

万紫千红的软件创作和次世代机超绝的性能,电玩的黄金时代到来。

第五篇　进步与挑战(1998 年以后)

二十世纪即将过去,风光了近二十年的电视游戏此刻却遇到了前所未有的挑战,这挑战来自 PC 和互联网。

PC 由于机能和价格的原因,在游戏方面一直被专用游戏机抛在后面,但它一直以摩尔定理的 18 个月以周期进行着更新换代,比起游戏机至少四五年才更新一次的速度要快多了。尤其在九十年代后,PC 的设计对多媒体越来越重视。95、96,多媒体奔腾芯片、WIN95 操作系统和巫毒 3D 加速卡的问世,令 PC 首次在游戏功能上超过了同时代的游戏机。同时,PC 在联网功能、显示精度,可介入能力方面的先天优势更得到了发挥。PC 进步的速度和 PC 软件市场增长的速度都大大超过了游戏机,成为游戏机最大的威胁。在 PC 平台上还出现了模拟器这样令游戏机蒙着的东西。

(在世界范围内,互联网是 94 年左右热起来的,两三年功夫红遍了地球。)它的潜力是大家公认的。网上虚拟空间,虚拟世界中的真人互动网络游戏将是未来游戏的方向。游戏机如果不适应这个方向也不是长久之计,在网络方面,PC 又占了上风。

在以上两方面的挑战下,继承次世代的遗产,游戏机仍在进步之中。98 年底,斗士世嘉的新机 DC 登场了,除了传统功能极大提高,特别重视 3D 机能外,网络功能的引入特别有意义。它标志着游戏机也迈入了网络时代。其实在 SS 甚至 SFC、MD 时代,游戏机就开始了网络通讯能力的尝试,但收益甚微,看来先进技术用早了也不行,没有配套环境。

大赢家索尼已将集团的重点定在了游戏机上。它的 PS2 将在 2000 年初上世。这是一台独特的机器,内部仍采用封闭的专用硬件结构,外部却使用标准的电脑化接口。这个设计极有创意,标志着 PC 与游戏机有相互融合的迹象。任天堂的"海豚"也地平线上招手。另外据说摩托罗拉、微软、英特尔也有意进入电视游戏机市场,提出什么×设备,看来下一代游戏机之战又有好瞧的了。



←纵横驰骋业界廿余年。

这段时间的另一个热点是掌机的大流行。任氏的 GB 长期一统市场,利润可观。别的厂商也蜂拥加入并不断推陈出新,这个领域也空前活跃起来。掌机也不能不考虑网络和通讯,于是手机配掌机的新玩法出现了。的确,网络的魅力是谁也无法抗拒啊。

新机种的大战还未展开,而电子业发展的速度又是如此令人瞠目结舌,一切都充满了变数。要确定地回答以后硬件会怎么样,PC 会不会吃掉游戏机等等问题是相当困难,甚至是没有意义的。本文回顾了这么多兴衰成败,无非是阐述了一个道理,每个时代都有自己的潮流和规则,顺之者昌逆之者亡。但信息业的潮流变化实在太快,要想把握它除了一流的眼光外,运气也很重要。

我们如此费力地追求硬件的升级,软件的进步,最终目的还是提高游戏性,给予人们欢乐。追求技术进步的过程千万不能异化成为了进步而进步。以人为本,这才是高科技的真谛。再先进的硬件、软件也总有一天会成为古董,但其中凝聚的智慧的火花,艺术的沉淀和我们的感受却是永恒的。一代代的游戏人和玩家最宝贵的收获即在于此。每一次硬件的革新,每一次软件的创意,每一次文化艺术的解构,玩家每一次的激动,感动和欢迎,这些转瞬即逝的东西正是电玩最珍贵的部分。

计算机的发展历经了硬件主导和软件优势的时代,现在是更高级的内容和服务的时代。游戏机不也如此吗?硬件软件,最终都是为优秀的内容服务。所以,深厚的文化底蕴和有创造力的人才队伍将是电玩长远发展的决定力量。

请允许我用索尼总裁出井伸之在参加 99 上海《财富》论坛时的一番话作全文结尾:用户将把注意力更集中于信息的"内容"上,索尼将为客户提供更宽广的娱乐选择。　(《电软科普教程》全文完,责编感谢作者和读者)

龙哥,你真的好吗?●这是我用最新款的"英雄"278 铱金笔写的徐国辉的字,我只学了 17 课,你看我的字怎样?我正努力着呢!①给光盘贴膜的作法对否?有无科学依据?②盘的寿命可否达到 100 年?③用风扇猛吹高热的 PS 有用否?④如镜的盘打一会儿便出现划纹。(河北辛集 杨彦雷)/天语好字。①无。②可。③有。④该。

道喜:集团工作者研制出让 DC 在"乌托邦"游戏下以 VGA 显像的超级 VGA BOX。其极低价格、极高画质、极高音质令世嘉无地自容

热烈祝贺世嘉集团(SEGA GROUP)在我国台湾省架设 DC 专用网络暨 DC 主机在台销量突破 45 万台

论新一代主机的国产化

下面讨论一下 DC、PS2、GC 的国产化情况及对策。

由于众所周之的原因,一台主机如果不加装直读,它就无法在国内生存下去。每当有新的机种上市,直读商们总是第一个冲在最前面。

也许是因为以前的"工作"太过顺利,面对着 DC、PS2、NGC 等等高精尖主机,国内的直读工作者们仍然想凭借自己的"满腔热情"来搞创造。但是在科学面前,热情的实际作用有多大?

偏偏德国 UTOPIA 小组免去了国内直读商的烦恼,一张引导碟便 KO 了雅马哈的 GD。但那是别人的"杰作",我们的"人员"又作了些什么呢?

他们研发了这样一种 VGA - BOX,连上它可以直接输出 U 版软件,也算给玩家一个交待,因实际使用效果出色至极,编者舍命推荐(该国货性价比极高真 640DOT 使用简单绝对不伤 DC 不伤盘)。而一度闹得沸沸扬扬的 VGA 版金鹿引导盘,则纯属子虚、乌有,玩家切勿上当——无论何时何地请将"眼见为实"进行到底。

好在,既存的 150 款 U 版软件中,集团已经将一部分碟片直接刻上了金鹿,省去了玩家"开盖换盘"的引导步骤,且对应 VGA。DC 通过软件即实现"直读",堪称是一种新思路。由于主机的销售势头在"除日本以外"的全球各区都还可以,美国仍然是每周 2 万台实销量,这导致 DC 的各种周边器材也还算丰富,英国制造的那个"虎鲨金手指"不是挺好用、挺强大的吗?而 DC 在中华人民共和国全区之内,风头可谓正健,国产化率又攀新高。可以预见,随着 BLEEM! CAST 的本月的隆重登场,DC 还将在全国火上一把——依据从英国归来的人士在北京当场测试结果,BLEEMCAST 数据盘可以引导任意国产 PS 软件,小卖店 BOSS 仅存的几套被抢购一空。

反观 PS2 可就没有 DC 这么幸运了。这台内置 DVD 播片功能的主机,由于价格原因玩家一直将希望寄托在直读商身上。遗憾的是直读商过高估计了自己的实力,严重低估"索尼公司"技术,在研制直读时极其盲目跃进,最终弄巧成拙,以致前一段时间"大地集团"暂时停止了 PS2 银碟的出货。当然,这其中还有其他一些原因,比如 PS2 的普及率过低,比如劣制碟片就算被引导出来也未必进行的下去(三国无双),等等。9 月中,店头银碟不超过 10 款。

由于 PS2 实力虽强、开发较难,各厂商被迫自行开发 TOOLS。这样一来,人们反而欣喜地看到像三国无双、武装雄狮等一些画面大幅进步的作品,自然更加期待"寂静岭 2"等重量级大作。实践证明,PS2 很难实现国产化,最直接的例子就是内码全改的 15000 型 PS2 已无法对应之前的"全区播片"小遥控。而 10000 型必将被淘汰。随着 SONY 公司在加密上的手段愈发完善、PS2 的内部电路集成度越来越高,这种超级主机必将令欲对其动手动脚的不法商人欲哭无类。同时必须指出,多数 PS2 玩家都是正版支持者。

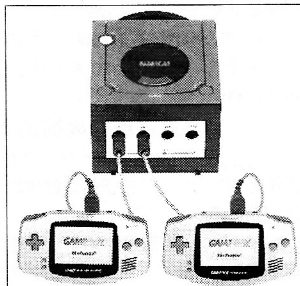
另想指出一点,PSONE 的生产已经取代了各型号老款 PS,这台小巧可人的主机因为采用了特制的 CPU 和内部零件,在读盘、解像度上竟然比老 PS 还要好上那么一点点。看来,今后想买 PS 的玩家只能在 DC、PS2、PSONE 中三择其一喽!如果朋友们选中 DC 的话,可别忘了要一个整体化的 PS 手柄、记忆卡转接器。

说了这么多,要记着任天堂。任公司的 GAME CUBE"游戏立方"超级主机似乎在"学习"(!?谁学谁还不知道呢!)苹果公司的 G4 CUBE 超级个人电脑工作站——包括使用浮点运算能力远超奔腾的 IBM 芯片(这与一向走高端的 MODEL3 和 APPLE 完全是一致的),且造型色彩高达 5 种。不过 NGC 的媒体是小尺寸 DVD,容量 1.5G——我们几乎要为任天堂这种最简单同时最有效的反盗版思路而拍手喝彩,它彻底击碎了盗版者的美梦——GC 的 DVD 碟仓尺寸较之通常要小得多(看来任天堂仍然要对软件商进行控制,抑制其生产碟片,以实现对游戏品质的管理)。对于 NGC 这种顽固不化的主机,还谈什么直读、谈什么国产化呢!?

可见,DC、PS2、NGC 的国产化率是越来越低,普及起来是越来越难。而当一台主机在我国呈献出燎原之势后,一些不合常规的行为就必然会出现。

解决之道:买代理主机和正版游戏。

文责天语



←一看即知顶级。竟呈工作站状。

碟片的选购、常见故障与修复

近几期电软中,科普园地所刊登的文章,把主机不读碟都归于光驱出问题,其实在某些情况下,也与盗版碟本身的质量有关。曾经见过一些文章介绍说可拭擦其信息面使其清洁,而实际上这却可能使一些没有污点的碟也读不出。因此,我们在购买光碟时应仔细观察,见不好的就换,个别的可以修复。下面进行介绍。

正常的光碟有信息面与背面两个面,信息面的片基上压制许多凹凸不平的信息点,激光射向它时检出信号;由于背面镀有反射膜,信号就反射回来得以接收,光碟就正常运行了。但如果在制作当中手法不当,光碟就有可能产生"气泡"、"针眼"等缺陷,此种碟在激光射到这些缺陷时,就会产生透射而不反射回信号,导致中止运行或死机。

光碟的佳信息面涂有一层稍厚的透明保护膜,大家往往只注意到它是否擦伤,而背面则仅涂上很薄的有色或无色涂层,或只印文字(D 盗中最常见),由于背面镀膜层的防护较弱,而且大家又注意不够,结果造成镀膜层的人为损伤比信息面划伤带来的问题更严重。

针对上述原因,我们买碟时除去查看外观,应对着较强的光源,从信息面向背面仔细观察碟片有无透光点,也就是指镀膜层是否有损。

光碟的常见故障如下。

①信息面脏污(一般用干布或光盘刷拭擦即可)。②光碟镀膜有损,当激光扫到缺点时,没有信息反射而中止运行(修复镀膜层难度极高,修复材料价格高,在此不介绍)。③光驱读碟时无法读取。④碟片有少许磨损使读碟不顺。

对于碟片划伤和变形程度较轻者,是可以修复的。

●对于划伤的碟片,首先拭去碟片上的灰尘(特别是小沙粒)。取一干净的纯棉布,过水后拧到不再出水,铺在一平整的桌椅面上,将"受伤"的碟片放在布上。然后应在碟片的信息面上挤少许牙膏,再用海绵(吸一点水是可以的)在碟片上轻轻地做无规则打磨,注意将力度控制在刚刚出现泡沫而手感有较大磨擦时为最佳。

打磨完后,可用干净的棉球蘸清水从碟片中心向外轻轻擦抹,晾干后即可。切不可用酒精、汽油或磁头清洁等有机溶液,以免产生化学反应使碟的保护层受损坏。

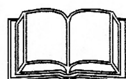
●对于变形的碟片,可用两面玻璃将碟片放在中间,再用夹子夹死,放到八十度的水中,待几分钟后,取出,OK。(天语:这方法是由重庆江津汤声亮读者提供的。而他却认为给碟片抹牙膏时应由内圈至外圈打磨。)

●另外,小弟还听闻一法可将一些脏点多及花点多、播放时有马赛克或读不出的碟使其乘乘(乖乖?)地被读出。方法主要是把碟片放在沸腾的开水泡浸数小时后晾干即可。此法未试验,如有不实——莫怪责!

望此文对 SS、PS、DC 等玩友有帮助。好!小弟告辞!(广东省中山市黄圃镇大厅巷 5 号,王汉星,528429)

●我初一,好容易经多方援助攒了 1500 铁,本想去买 DC,我哥却说买 DC 不合算,让我买个 GBA。请指条明路。我有一个 GBC 已经卖出,目前不知 GBA 为何物。另告诉龙哥一个秘密,我曾花 1000 元买了个 PS 空心机(里面只有些白铁皮),可那个昧心的高中生却逃得无影无踪。还有,我第一次买 GBC 时(现在已是第 3 次),不到三天竟坏了,而那个 BOSS 说我的机子没法修了,让我花 50 元卖给他,不得已,只能如此。唉!——不禁叹气。(浙江省宁波市镇海区中兴中学 罗凯)

报此忧不报彼忧●倒霉的世嘉连续三年亏损在 400 亿日元以上，不幸被人大炒特炒。可是世嘉亏得这些钱和索尼比起来可就真有点小巫见大巫了。SONY 三个月就亏了 800 亿日元。为什么没人炒作？



别了，“打管儿”彩监

众所周知，目前在我国面向玩家的监视器材无一不是二手。

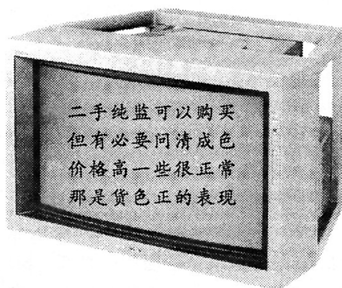
二手机并不可怕，可怕的是打管。打管也不可怕，可怕的是舍不得扔。记得有人在敝舍看到了原装 RGB 线的 SS 二维格斗游戏，感到很疑惑——怎么比街机还清楚 N 倍？于是拿出七百元抱回 KX 彩监，并以八十元高价买回 PS 的 RGB 线。

虽然事前天师曾一再告诫之，打管如何如何不好，但朋友仍然不回头，理由是“许你打难道不许我打？”。三四个月后他的 KX－27HV1S 报废了。理由是：玩着玩着突然冒烟(险！)。

如果彩监的型号更老工龄更长，买回后还修过一次，将导致什么结果呢？天师终于意识到平日劝告别人的那些话即将回落到自己的头上。要说咱那台 KX 论到成色还是非常不错的，可惜被打了管(只恨天某当初太烂漫。其实，明智的商家接手一批 KX 监后，能留下的往往只有两、三台，售价一定高。低于千元者莫问！)。

时至 2000 年 8 月某日，天师正玩着拉力 2 时突发“黑屏”，彩监发出轻微怪音。一番检查过后，某被迫作出让这台功勋卓著的彩监“光荣退休”并立即执行的决定——它已“老有所为”了三年。

虽然身边的电器高手完全能够使它再度服役，但它的确是老了。曾几何时，差不多连续 20 小时的“莎木”开机记录，也算是这台老 KX 送给天师的最好礼物。而当年用土星以 RGB 法输出“嘉富康”恶魔/街霸、“世嘉”铁甲飞龙/骨头先生/地通娜、“游戏艺术”武装雄狮、“KSS”御意见无用等的一番狂野激情，又怎能轻易忘记！

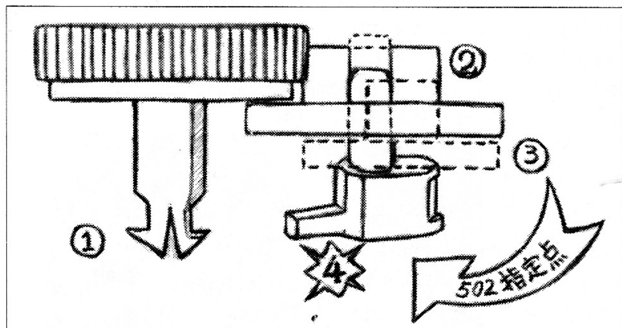


可现在赐我以 RGB 的彩监却已成为“标本”供他人“瞻仰”。

家中的江西制造老特丽珑自动稳压准半专业全电脑彩电，已经看了整整 15 年，至今发色正常，亮度饱满，找不到更换的理由：另有一台 SHARP(夏普)牌 HITACHI 专业管(原装日立制造)BNC 式彩电，12 年来一如新机，真正顶级——天师的头很痛。

为 DC 配置 107G(专供 DC)已有一段时间，玩游戏时帅呆酷毙。但想到那老 KX 的发色(AV 线)竟然与眼前的彩显一般无二，心中不由……。有关内容可参考 2000 年增刊。(文责天语)

无敌固定法™



啊！——看电软“科普”如此红火，我词起笔伏，再次奉上“PS 拆改宝典”の秘技以飨广大同玩。

注：此技在我爱机上已运行了一年多了，绝对解决了齿轮运行带来的不畅，请众同玩大可放心。

<PS 齿轮无敌固定法>

重要道具：502、101、888(502 即可)

目标：二号齿轮支架

首先，把光驱拆下，露出齿轮部位。再把小电机拆下，这样光头部位可自由左右移动。这时可试一下光头左右移动是否顺？如 NO，那就用此法搞定。按图所示，先把①号齿轮拿下来，再把②号齿轮拿下后会发现②号齿轮的支架④。对！要搞定的就是它！怎样把支架拿下来呢？仔细观察会发现支架是一个很细的小铁丝顶着。从铁丝的右边可把铁丝取出来，这样就可以拿出 2 号齿轮的支架了。在拿之前一定要看清支架的位置，确切地说，应是三个齿轮左右运行时最佳的位置——因为，我们要把支架固定，正确的说应是粘住。

理由：因为 2 号齿轮支架是可活动的，原理是使齿轮运行时有韧性和力度，可是在长期的运行后，由于起重要作用的小铁丝弯度过大，致使齿轮过松、咬合不准，给光头运作带来不畅。(害！小日本呀小日本，设计这个玩意儿没事儿找麻烦)

OK！把支架粘好后，装好齿轮，先不要装小电机，用手运动一下光头。啊～是不是很爽？咦？不爽。那就加就润滑油吧。唱——把爱全给了你(指爱机)，把时间给了你，你却不懂我心中苦与乐。

优点：基本“解绝”了齿轮运行时声响过大与卡位问题。爱机无敌指日可待。

缺点：小心粘手。

后记：玩 502 时要小心，找出最佳位置再粘。小细铁丝没多大用处了要不要由己。在此向众同玩道个歉，其实早有与大家同享此法之意，只因公事繁忙，无闲暇之时，故而晚矣。(啊呸！……——只因太懒故而晚矣吧！——谁？？？突来其声吓我一跳，也气我一跳。经查明我老妈在使用挑衅技。此时我已暴走、已无退路，只好向墙撞去。听！——“哎哟妈耶”)

祝大众同玩一路玩好(天津市塘沽区向阳街西邻村九栋 3 门 401 崔斌，300450)/天语：文章完全仅供参考，动手前请三思 N 遍。

方法

●给 PS 换光头时，交钱时应注辨别原组。一般原装光头的卡碟臂上有螺丝眼，组装则没有。原装光头排线上有“UR”标志，组装没有。原装光头排线应黄里透白，组装为浅黄色透明。目前有些店家声称 3×× 元即从新机上现卸光头以保证原装新货，应看光头排线接头与 PS 底板接座之间应有 ×× 公司的保用封条，以免上当。

●如果想让家中的 RF 老彩电省去制转，提高画质，可以把电视机拿到修理部，告之加装一多制式带有 S 端的 AV 板即可，价格应在 130 元以下。(以上由哈尔滨 李庆峰提供)

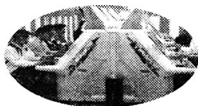
●读盘不畅或不读，应先清洁光路，再调光电管功率，否则可能烧毁光电管。而不读盘时的另一种可能是光头卡在最内侧不能外移所致，则打开 PS 用表起子拨动驱动齿轮使光头外移一些即可。(石家庄 徐楠)

●调光电管电流时要特别注意静电，冬天尤甚。

①SS 机现在还值得买吗？②能列出 DC 的全配置吗？这样的 DC 价值几何？③DC、PS2 在江苏和上海有代理商吗？(江苏武进市没有游戏机的 徐鹏飞)

答：①你要是玩主机，就买台二手 PS，拆拆改改，乐趣无穷。要是以玩游戏为主，我要告诉你 SS“好极了”，值得购买。你明白我的意思吗？当然，现在买 SS 有点晚，但仍然有卖全新 SS 的店家。②DC 一定要买行货，配置应按自己的需要来安排。③DC 有。

号外：地球 500 强企业的前十名者——日本三菱集团，其 DIAMONDTRON(钻石珑)三枪三束显示管，已经成为美国苹果公司和美国优派公司的高端显示器之配套产品。MITSUBISHI 堪称优质显示器的代表品牌，发色绝妙的钻石珑价格虽偏高，但仍很贴近大众，值得推广。



敬请期待：因天津和平影院机厅KO，天师拿着翟英健高打的秘笈去修1945时，不慎吃了闭门羹。那可是他最常去的、完全日本原装机的、拥有DDR/打鼓/打鬼2的、一元4币的中型厅啊！有鉴于此，1945无限期推迟。

一舞惊人

·二改

我是桂林的一位电软迷（虽然总是借别人的来看），但是看了7月号48页所发生的事，不禁想写封信与天师你研讨。

我是个DDR FANS，某天，问同学借来了7、8月号，北京赛区冠军1亿8，这个分数实在令人咋舌，便忍不住去找同学说，谁知这一说便使得他带我去见了一位达人。

我和那个同学到机厅时，那人正在，我看他跳了PARANOIA180后便送其一称号——舞鬼。随后他便进入偏执MAX190，经过一番践踏，只见计分牌数巨多，一数1、2、3……9！有2亿多，其中刘家亮的61连打也踩满，别的地方更不用讲了，事后问他61连踩有多大把握，他便告诉我只有一半。可见，此处之难，也不是像刘所讲的练便能出，定要有些悟性。

我还很赞同天师的观点，该转时转不该转时不转。我看舞鬼跳，除190MAX外几乎所有歌都转，问他问何不转，便出一字：难。真正的高手不必靠转身来调整重心，转身只是一种花哨的招数，并无实用价值。例如，与舞鬼同来的几个人中有个人跳2MB，80%的时间都背着跳，问他是否比舞鬼强？结果自叹弗如。事实也是如此，后来他和舞鬼同跳PM190，未过一半，油槽空空，事后得知他练2MB已有百次有余（本地每币3角，一币一玩，最多4角一币2币一玩。便宜吧！）。所以说，用转身来调整重心的绝非高手。

再来就是天师所讲的低平轻+稳准狠我不敢苟同，主要是狠，敢问怎样"狠"，咬牙切齿？尽力狂踏？经我在仔细观察，舞鬼的首先是重心稳，抬脚低、平，步伐轻盈，看得准，并未见谁使劲踩。

依我看来，除了一定的节奏感外身位亦很重要，如↑←↓→↓→↑这一7连踩。如果正对屏幕的话，右踩上（以下一律以右↑简写）、左←、右↓、右→、右↓、左←、右↑，这样会使左右脚水平发展不匀，且姿势不COOL。何不，右↑、左←、右↓、右转、左→、右↓、左转、左←、右↑。这样的话姿势够酷左右兼顾岂不妙哉！？还有一提高某一脚的方法：GET UP'N AND MOVE绿脚，开始的40多连踩用一脚狂踏（右脚：站在左下方。左脚：站右下方）。

以上尽肺腑之言，如有更强者请与天师联系，也望天师包涵我的文采。

（广西桂林十七中 张崴）

社会主义现代化国际大都市．街机情况一览

天师你好。

本人是上海一电玩爱好者，看了贵刊最近几期我有一个建议，希望能刊登一些各地的比较好（少用铁机器多）机厅。

以下我不来介绍一下上海的一家机厅，位于徐家汇路、鲁班路的卢湾区工人文化宫是我所知的比较好的机厅，游戏币一元两只。原装DJ机六台，两币一局；原装ROCK FEVER两台，两币一局；原装VJ机两台，两币一局；原装打鼓机一台，两币一局；原装桑哥阿明哥一台，三币一局；原装舞踏精选两台，两币一局；疯狂出租车两币一局；组装DDR五台一币等等。以下不一一例举。

当然如果要玩DDR可能还是要去徐家汇。上海的DDR高手在那里比较集中，190、2MB能跳SS（一首歌近3亿）的有好几个（清眼所见），（天语：这篇文章错字很多，估计是拼音输入法所致。上海同学最怵的就是汉语拼音，这在北方学生看来是很难理解的）而且均为原装机，三元一局。

其中，太平洋百货顶楼南梦宫有一台一代，美罗城世嘉城有一台两代加强版（可通过一直按右选出ALL MUSIC，并且可以下载PS记录，但我不知如何载），港汇广场有两台三代及两台2000（就是那种6只脚的DDR）。

本人发现在PS上DDR的街机模式上也可以调出VS、DOUBLE模式。具体为按住×再按○或START，希望能上秘技天地。

好了，本人就写到这里了，另附上海DDR大赛报道（时间早了点不要介意）。（上海玩友　刘汉炜。如果本人来信有幸能够刊登请写笔名"天南地北"/天语：晚了！上期大家就知道你了。）

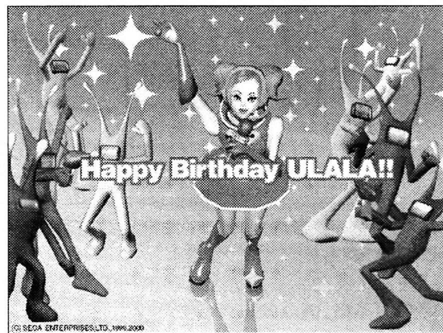
天语：本来，不应该分什么国际大都市与国内小村镇，按说只要打得好，就有资格发言。不过我们也注意到全国范围内街机大整顿呈现出十分扎实的样子，公认的"圣地"天津市——几乎所有中、小型CENTRE一夜之间统统从地球消失，深得民心，各界无不拍手称快。学生/家长、管理部门取得了"双赢"的好成绩。健康向上的DDR逃得此节，现在就来看看上海高手们说的话吧。

99年12月5日，上海电视台"都市网络"推出DDR大赛，据说吸引了15至24岁的孩子一大批。每周按成绩"跳"出4名选手，然后进行周决赛决出周冠军。最后是8位周冠军进行总决赛。

据"行家"评价，8位周冠军的实力不相上下，代表了当时上海DDR的最高水平。结果经过一个下午的角逐，19岁的周小洲、16岁的陈蔚婧、15岁的杨冰取得前三名。下面我们就来看看这几位最具代表性的玩家是怎么说的。

读者请注意，这前三名都是在当时条件下取得成绩，而且是最简单的DDR1ST，现在看来也许未必够高，甚至低了些。但听听他们的心声总是有益的。值得一提的是，在那次比赛中因为鞋子打滑而意外出局的顶级高手章捷（19岁），能够跳到3亿分（1ST），他力争跳到5亿，和国外选手一较高低。

●"无冕之王"章捷：我小时学过钢琴，喜欢音乐类游戏。游戏就要有技巧，我的体会是跳舞一定要跟着音乐走，有些人以为背熟脚谱就能跳了，其实难度高的乐曲脚步多得你根本看不过来，背熟也没用。最好一开始就给自己定好左右脚分踩哪几个键的规矩（左脚右下，右脚左上），这样难度增加时，虽然脚步多，但拍子始终能打准。我从没有刻意背过脚谱。



←DC烧友必备。艺术性登峰造极。酷毙型音乐动作游戏。女英雄。

●周小洲：我较胖，早就买跳舞毯了。没有什么心得，无非是熟能生巧，DDR到了高级时手脚很难配合——这需要努力，更需要天赋。怎么安排脚步，怎么转身、怎么记谱，都需要靠"感觉"。我一般先在家练，然后去机厅和高手交流，我不像章捷那么厉害，能背出所有曲目的脚谱，我至今只记下了六七支曲子，总共1000来个步儿。记得当初在美罗大厦，看到一个日本青年跳到5亿多分时，眼珠都要瞪出来了，立志要和他一比高低。现在觉得玩这种东西真是有极限的，因为人的天赋有高低。表面看，1亿分和2亿分的差别就在于几个脚步的失误，但实际上体现了一个人的反应能力的高低。（周小洲其时能跳到2亿分）

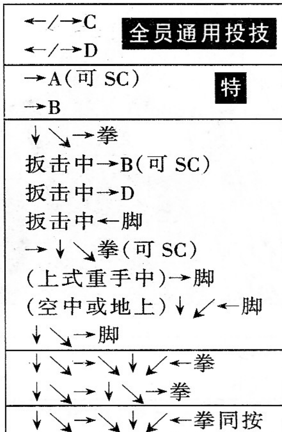
●陈蔚婧：我是高三，读书蛮忙。本不想参赛，同学却怂恿我"你都跳7000多万分了，干嘛不去试试"。勉强参加却一路赢过来，赢了公认的高手章捷，他"大意失荆州"。我玩跳舞机的准确率较高，有人说我是"高分派"——一心追求高分而忽略了美感，我倒不觉得。我跳得不难看呀（笑）！（陈蔚婧其时跳7000万分）

●杨冰：我从小学习钢琴，乐感很好，没费多少时间就小有成绩。决赛时我知道自己赢不了周小洲，因为我们几个周冠军平时常在一起交流，谁的水平怎么样，谁心里没底！？所以我自始至终很放松，拿到第三已很幸运。对我们这些未满18岁的人来说，因为不能去舞厅，DDR便成了我们跳舞的乐园。

那厮是否匡我●吾近购一9003，双普组柄，一卡，一AV线，BOSS要我1260元，说：PS2出世，PS1慢慢停产，现在都开始缺货了，所以以后就要越来越贵。不知那厮是否在匡我？新机子抱回家，玩了两天实况3，世界杯模式玩到第三场小组赛，读取时就死机，我试了8次都是这现象。（郑州 李亚轲）

●MD、SS、DC……代代相传，惊世之美，天地共造化。我认为，莎木是一部史诗般的旷世巨作，专讲人与人之间的情感交流。玲莎花的一颦一笑，让我觉得风情万种。(上海普陀区孙卓读者)
●索尼的今天，就是你的明天。加油吧，我心中的佛罗伦萨帝国。(球会创造迷，拳皇97上海16强 巴蒂斯图塔)

KOF2000 技表

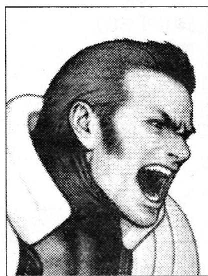


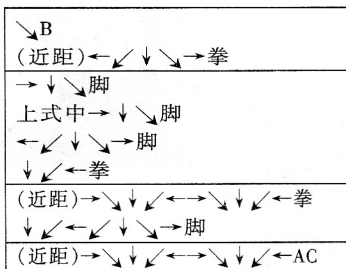
全员通用投技
←/→C
←/→D
特
→A(可SC)
→B
↓↘→拳
扳击中→B(可SC)
扳击中→D
扳击中←脚
→↓↘拳(可SC)
(上式重手中)→脚
(空中或地上)↓↙←脚
↓↘→脚
↓↘→↘↓↙←拳
↓↘→↓↘→拳
↓↘→↘↓↙←拳同按



→A
↘B
←蓄→拳(可SC)
←↙↓↘→拳连打
拳手看(前方)↓↘→脚
(后方)↓↙←脚
(拳手看中)→A(可SC)
(拳手看中)→C
(拳手看中)←拳
拳手躲↓↙←拳
(拳手躲中)→拳(可SC)
(拳手躲中)←拳
看前方(拳手躲中)→脚
看后方(拳手躲中)←脚
→↓↘拳
↓↙←↙↓↘→拳
(近距)↓↙→↓↘→拳
↓↙←↙↓↘→AC

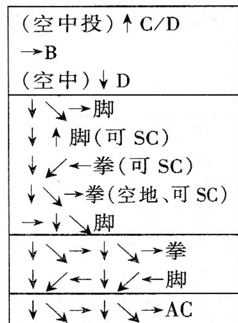
→A(可SC)
↘C
↓↙←拳(可SC)
↓↘→拳
上式中↓↘→拳
上式中↓↘→拳
→↘↓↙←脚
上式中↓↘→脚
(近距)←↙↓↘→脚
→↓↘脚
(近距)→↘↓↙←→↘↓↙←脚
↓↘→↘↓↙←拳
(近距)→↘↓↙←→↘↓↙←BD



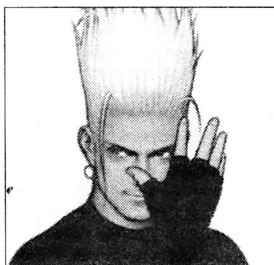


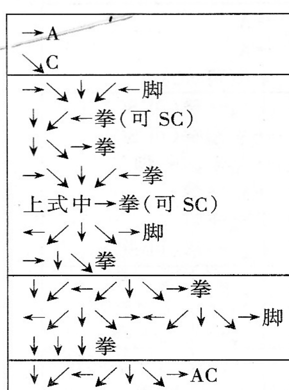
↘B
(近距)←↙↓↘→拳
→↓↘脚
上式中→↓↘脚
←↙↓↘→脚
↓↙←拳
(近距)→↘↓↙←→↘↓↙←拳
↓↙←↙↓↘→脚
(近距)→↘↓↙←→↘↓↙←AC





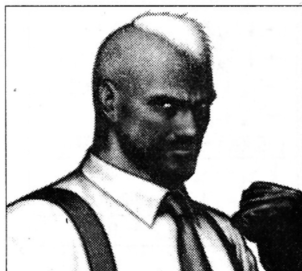
(空中投)↑C/D
→B
(空中)↓D
↓↘→脚
↓↑脚(可SC)
↓↙←拳(可SC)
↓↘→拳(空地、可SC)
→↓↘脚
↓↘→↓↘→拳
↓↙←↓↙←脚
↓↘→↓↘→AC

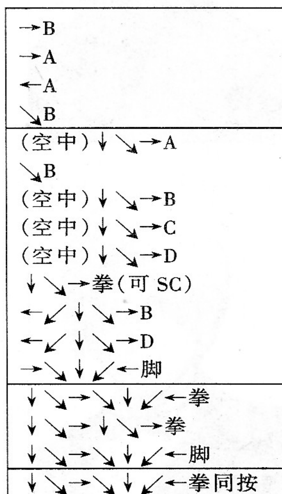




→A
↘C
→↘↓↙←脚
↓↙←拳(可SC)
↓↘→拳
→↘↓↙←拳
上式中→拳(可SC)
←↙↓↘→脚
→↓↘拳
↓↙←↙↓↘→拳
←↙↓↘→←↙↓↘→脚
↓↓↓拳
↓↙←↙↓↘→AC

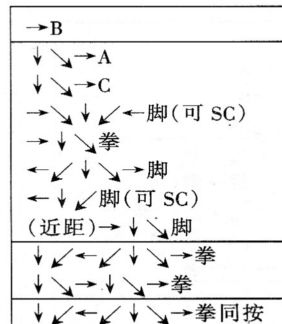






→B
→A
←A
↘B
(空中)↓↘→A
↘B
(空中)↓↘→B
(空中)↓↘→C
(空中)↓↘→D
↓↘→拳(可SC)
←↙↓↘→B
←↙↓↘→D
→↘↓↙←脚
↓↘→↘↓↙←拳
↓↘→↓↘→拳
↓↘→↘↓↙←脚
↓↘→↘↓↙←拳同按





→B
↓↘→A
↓↘→C
→↘↓↙←脚(可SC)
→↓↘拳
←↙↓↘→脚
←↓↙脚(可SC)
(近距)→↓↘脚
↓↙←↙↓↘→拳
↓↘→↓↘→拳
↓↙←↙↓↘→拳同按

●中奖名单中，为什么总是漏掉我！(悲愤)——天津王德鹏，山东莱西巨小雷等。桂平果县班强说，写了係多次感想都不给登，“不想再用热脸去贴冷屁股了”。
●DC新D碟“爆烈刑事2”，无需引盘，连VGA亦可行。是喜是忧呢。(北京罗嘉)/天语：VR3等等也是，跟正版一样。哦～，大地集团——I服了YOU™！
●买PS三年有余，打穿的游戏不到十个，看来，我可以投身正版。全力推荐格兰蒂亚2！(北邮234信箱 孙杰，100876)/天语：大学生字写得就是不一样。

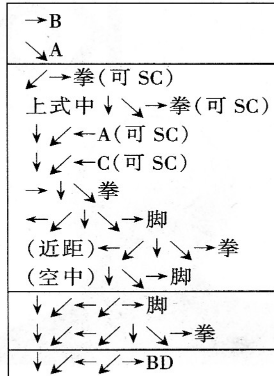
→↓↘格斗天书↓↘→

- ↘C
- →A

- ↓↘→A(可 SC)
- ↓↘→C(可 SC)
- ↓↙←拳
- →↓↘脚
- ↓蓄↑拳(可 SC)
- ↓↙←脚

- ↓↙←↙→拳
- ↓↘→↓↘→脚

- ↓↙←↙→AC



- →B
- ↘A

- ↙→拳(可 SC)
- 上式中↓↘→拳(可 SC)
- ↓↙←A(可 SC)
- ↓↙←C(可 SC)
- →↓↘拳
- ←↙↓↘→脚
- (近距)←↙↓↘→拳
- (空中)↓↘→脚

- ↓↙←↙→脚
- ↓↙←↙↓↘→拳

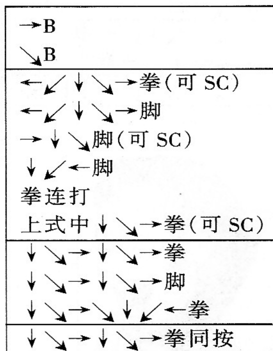
- ↓↙←↙→BD

- ←→A
- ←→B
- ↘B

- ↓↘→拳
- ↓↘→拳
- ←蓄→脚(可 SC)
- 上式中↓↘→脚
- →↓↘脚(可 SC)
- 上式中→↓↘脚
- ↓↙←B
- ↓↙←D
- 真反击 ↓↙←拳
- 真反击中←↙↓↘→拳
- 真反击中←↙↓↘→脚

- (近距)→↘↓↙←→↘↓↙←脚
- ↓↘→↓↘→脚
- ↓↘→↘↓↙←拳

- ↓↘→↓↘→脚同按

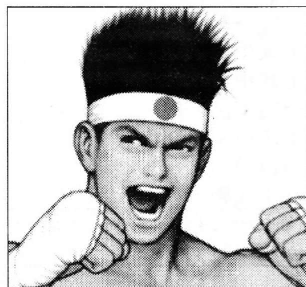


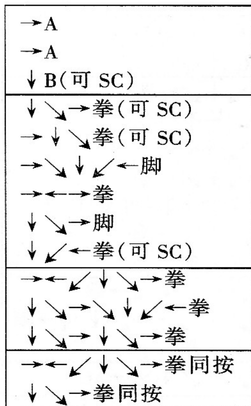
- →B
- ↘B

- ←↙↓↘→拳(可 SC)
- ←↙↓↘→脚
- →↓↘脚(可 SC)
- ↓↙←脚
- 拳连打
- 上式中↓↘→拳(可 SC)

- ↓↘→↓↘→拳
- ↓↘→↓↘→脚
- ↓↘→↘↓↙←拳

- ↓↘→↓↘→拳同按



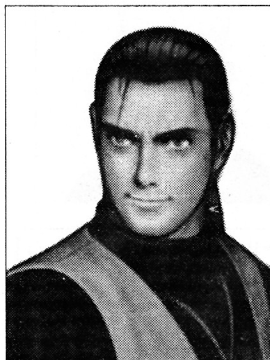


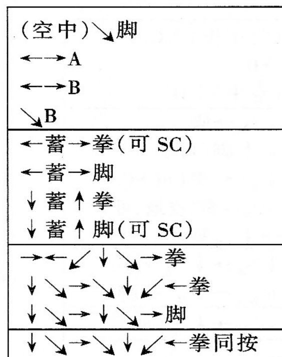
- →A
- →A
- ↓B(可 SC)

- ↓↘→拳(可 SC)
- →↓↘拳(可 SC)
- →↘↓↙←脚
- →←→拳
- ↓↘→脚
- ↓↙←拳(可 SC)

- →←↙↓↘→拳
- ↓↘→↘↓↙←拳
- ↓↘→↓↘→拳

- →←↙↓↘→拳同按
- ↓↘→拳同按





- (空中)↘脚
- ←→A
- ←→B
- ↘B

- ←蓄→拳(可 SC)
- ←蓄→脚
- ↓蓄↑拳
- ↓蓄↑脚(可 SC)

- →←↙↓↘→拳
- ↓↘→↘↓↙←拳
- ↓↘→↓↘→脚

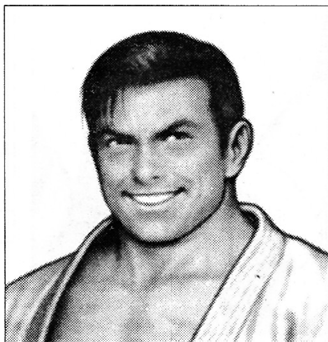
- ↓↘→↘↓↙←拳同按

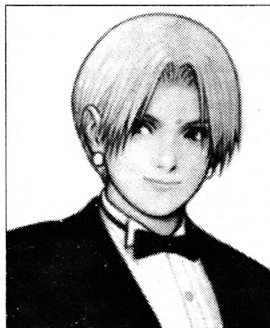
- →A
- ←A
- →B
- ↘B

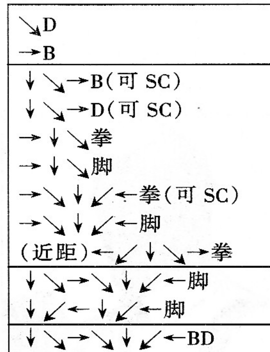
- ↓↘→拳
- ↙蓄→脚(可 SC)
- →↘↓↙←脚
- ↓↙←拳(可 SC)
- →←→拳

- ↓↘→↘↓↙←拳
- (近距)↓↘→↓↘→拳
- →←↙↓↘→拳

- ↓↘→↘↓↙←AC







- ↘D
- →B

- ↓↘→B(可 SC)
- ↓↘→D(可 SC)
- →↓↘拳
- →↓↘脚
- →↘↓↙←拳(可 SC)
- →↘↓↙←脚
- (近距)←↙↓↘→拳

- ↓↘→↘↓↙←脚
- ↓↙←↓↙←脚

- ↓↘→↘↓↙←BD

(空中投)↑C/D ←→B
↓蓄↑拳(可SC) ←蓄→拳 (空中)↓↙←拳(可SC) ←蓄→脚(可SC) 上式中重脚时→D ↓↙←脚 ←↓↙脚
(空中)↓↘→↓↙←拳 ↓↙←↙↓↘→脚 ↓↘→↓↘→拳
↓↘→↘↓↙←拳同按

←蓄→拳(可SC) (近距)←↙↓↘→脚 ↓蓄↑拳 (空中)↓↘→拳 拳连打 →↘↓↙←脚(可SC) 押下一定时间的脚键
↓↙←↙↓↘→脚 ↓↘→↘↓↙←拳
↓↘→↘↓↙←拳 ↓↘→↓↘→拳同按

(空中投)↑C/D →B(可SC)
←蓄→拳(可SC) (近距)←↙↓↘→脚 →↓↘拳 ←↙↓↘→拳 骑马摔中↓↓A 骑马摔中↓↓脚 骑马摔中↓↓C (近距)→↓↘脚 (必杀投后)↓↘→拳
(近距)→↘↓↙←→↘↓↙←拳 ←↙↓↘→←↙↓↘→脚
(近距)→↘↓↙←→↘↓↙←AC

→A(5回可)
←↙↓↘→拳(可SC) →↓↘任意键 (空中)↓↙←拳 →↘↓↙←A →↘↓↙←B →↘↓↙←C 上三式可按D解除
↓↙←↙↓↘→拳
↓↙←↙↓↘→AC

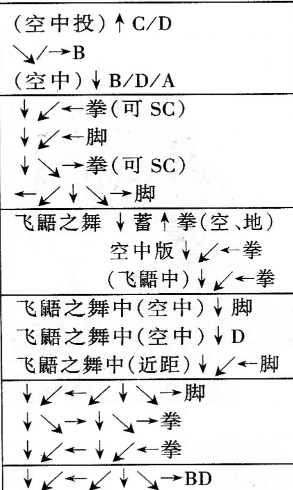
→A
↓↙←拳(可SC) →↓↘拳(可SC) 醉管卷翁↓↓拳 上式中→拳 望月醉↓↓脚 望月醉中↑B 望月醉中↑D(可SC) ←↙↓↘→脚(可SC) 醉管卷翁中→脚(可SC) 望月醉中→脚(可SC) ↓↘→拳 ↓↘→拳 →↓↘拳(可SC)
↓↘→↓↘→拳 ↓↘→↘↓↙←拳
↓↘→↓↘→拳同按

(空中投)↑C/D →B (空中)↓B
↓↙←拳(可SC) →↓↘拳(空、地、可SC) →↘↓↙←B →↘↓↙←D(可SC) →↙↓↘→拳(可SC) ↓↘→脚 (空中)↓↙←脚(可SC)
→↘↓↙←→↘↓↙←拳(空、地) 上式中↓↙←拳 (空中)↓↘→↓↘→脚
→↘↓↙←→↘↓↙←AC(空、地) 上式中↓↙←拳同按

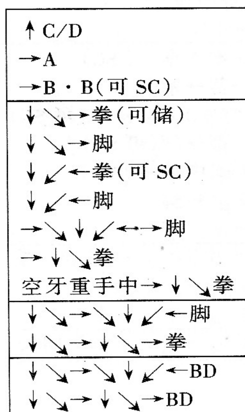
→A/B ↘B/D ↓A/B
↓↙←A(可SC) ↓↘→A(可SC) ↓↘→B(可SC) ↓↙←B ↓↙←A ↓↘→B ↓↙←C(可SC) ↓↘→C(可SC) ↓↘→D ↓↙←D ↓↙←C ↓↘→D
↓↙←↓↙←拳 ↓↙←↓↙←脚
↓↙←↓↙←拳同按 ↓↙←↓↙←脚同按

→A →B
→↓↘拳 ←↙↓↘→A ←↙↓↘→C (空中)↓↙←拳 ←↙↓脚(可SC) ↓↙←拳(可SC) ↓↘→脚
↓↘→↘↓↙←B ↓↘→↘↓↙←D ↓↘→↓↘→拳
↓↘→↘↓↙←脚同按

●1小时02分穿恶魔城X。等级29,老BOSS为DRACULA(若BOSS为RICHTER则33分穿)。我不用金手或特殊名,只熟记道路,避无用分支、无用BOSS,得到蝙蝠变身后立即找RICHTER,灭之立即使用图书馆卡,回其房间后直接前往逆恶魔城,节约大量时间。天师,其实天津电玩高手很多。(天津 高尊岳)

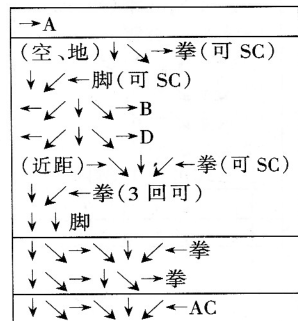


(空中投)↑C/D
↘/→B
(空中)↓B/D/A
↓↙←拳(可SC)
↓↙←脚
↓↘→拳(可SC)
←↙↓↘→脚
飞翩之舞 ↓蓄↑拳(空、地)
空中版↓↙←拳
(飞翩中)↓↙←拳
飞翩之舞中(空中)↓脚
飞翩之舞中(空中)↓D
飞翩之舞中(近距)↓↙←脚
↓↙←↙↓↘→脚
↓↘→↓↘→拳
↓↙←↓↙←拳
↓↙←↙↓↘→BD



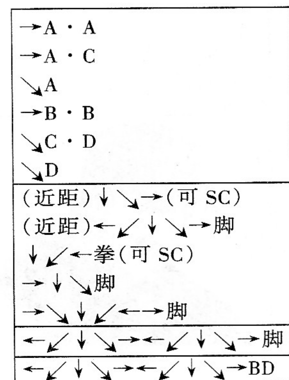
↑C/D
→A
→B・B(可SC)
↓↘→拳(可储)
↓↘→脚
↓↙←拳(可SC)
↓↙←脚
→↘↓↙←→脚
→↓↘拳
空牙重手中→↓↘拳
↓↘→↘↓↙←脚
↓↘→↓↘→拳
↓↘→↘↓↙←BD
↓↘→↓↘→BD





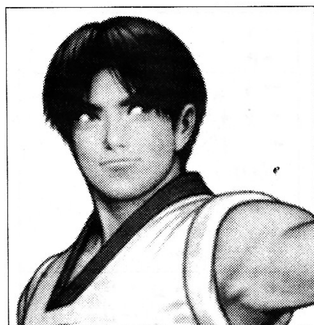
→A
(空、地)↓↘→拳(可SC)
↓↙←脚(可SC)
←↙↓↘→B
←↙↓↘→D
(近距)→↘↓↙←拳(可SC)
↓↙←拳(3回可)
↓↓脚
↓↘→↘↓↙←拳
↓↘→↓↘→拳
↓↘→↘↓↙←AC

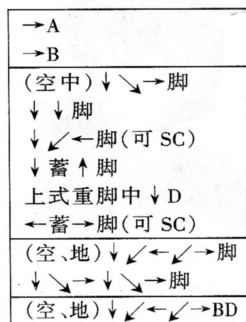




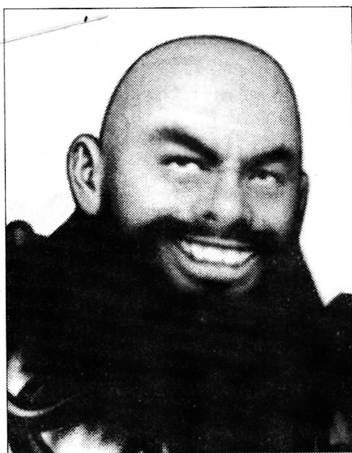
→A・A
→A・C
↘A
→B・B
↘C・D
↘D
(近距)↓↘→(可SC)
(近距)←↙↓↘→脚
↓↙←拳(可SC)
→↓↘脚
→↘↓↙←→脚
←↙↓↘→←↙↓↘→脚
←↙↓↘→←↙↓↘→BD

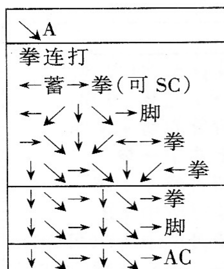




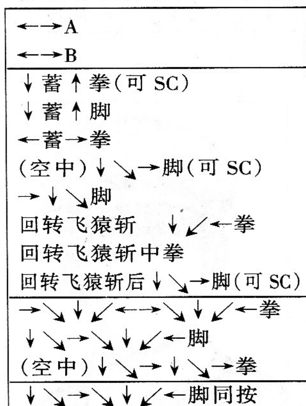


→A
→B
(空中)↓↘→脚
↓↓脚
↓↙←脚(可SC)
↓蓄↑脚
上式重脚中↓D
←蓄→脚(可SC)
(空、地)↓↙←↙→脚
↓↘→↓↘→脚
(空、地)↓↙←↙→BD



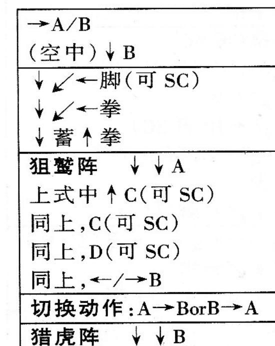


↘A
拳连打
←蓄→拳(可SC)
←↙↓↘→脚
→↘↓↙←→拳
↓↘→↘↓↙←拳
↓↘→↓↘→拳
↓↘→↓↘→脚
↓↘→↓↘→AC



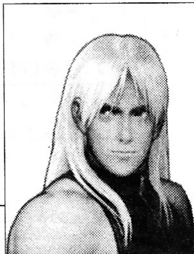
←→A
←→B
↓蓄↑拳(可SC)
↓蓄↑脚
←蓄→拳
(空中)↓↘→脚(可SC)
→↓↘脚
回转飞猿斩 ↓↙←拳
回转飞猿斩中拳
回转飞猿斩后↓↘→脚(可SC)
→↘↓↙←→↘↓↙←拳
↓↘→↘↓↙←脚
(空中)↓↘→↓↘→拳
↓↘→↘↓↙←脚同按





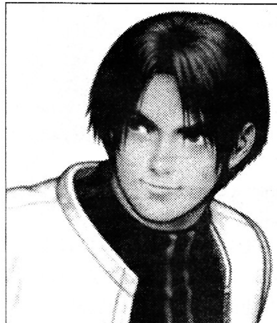
→A/B
(空中)↓B
↓↙←脚(可SC)
↓↙←拳
↓蓄↑拳
狙鹫阵 ↓↓A
上式中↑C(可SC)
同上,C(可SC)
同上,D(可SC)
同上,←/→B
切换动作:A→BorB→A
猎虎阵 ↓↓B

上式中↑C
同上,C(可SC)
同上,↓C(可SC)
同上,D(可SC)
同上,←/→A
↓↘→↓↘→脚
(空中)↓↘→↓↘→脚
↓↘→↓↘→BD

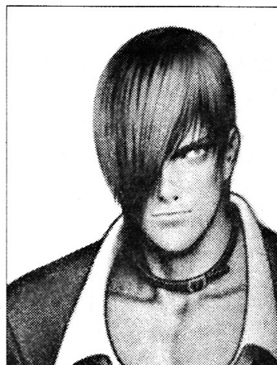


●等PS2画面远远超过DC时(上帝不会说"等不到"了吧?),就是我买PS2之时。当然,依X盒,NGC情况而定。(石家庄 张欣佑)/天语:永远不要玩硬件。游涯感想(一句话)●一句话怎能说尽"莎木"的好。(上海虹口区沽源路 胡晓童) ●让我下决心买DC的正是某些人说移植度很差的VR3!!(83418部队)

GB 勇斗·怪兽篇(日文版卡)●在格斗场里右边有一个黑洞,外面被木桶包围,我想尽办法也进不去。(北京一位开朗的 GIRL,谢谢大家。YU JIE 61@MAIL.EAST.NET.CN)
●你不会了解我守着 DC 的每一夜。你不需安慰,更不需要理会伤了谁。(你:电软。成都大邑县 叶林)



→B (空中)↓C ↘D
→↓↘拳(可 SC) →↘↓↙←脚(可 SC) ←↓↙脚 荒咬↓↘→拳 荒咬中↓↘→拳 荒咬中→↘↓↙← 荒咬中脚(可 SC) 毒咬↓↘→C 毒咬中→↘↓↙←拳 毒咬中→拳 ↓↘→脚·脚 ↓↙←拳(可 SC)
↓↙←↙↓↘→拳 ↓↘→↓↘→拳
↓↙←↙↓↘→拳同按



→A·A →B (空中)→B
→↓↘拳(可 SC) ↓↘→拳(可 SC) ↓↙←源(3 回可) →↘↓↙←脚 (近距)→↘↓↙←→拳
↓↘→↘↓↙←拳 ↓↘→↓↘→拳
↓↘→↘↓↙←拳同按



●①最近书上都说玩 DC 一定要配上彩监才能看到 DC 的实力，所以也想给它配一台彩监。虽然盘很贵，但不管怎样节衣缩食,离目标总是差一段距离。今向家长贷款 2000 元加之毕生积蓄 3000 元，望龙哥指点 5000 元能买什么样的彩监连音箱（SONY 品牌除外）。②DC 的电源到底用什么标准的好。③还有,据说“永恒阿卡狄亚”限定版赠送的礼品异常丰富，望龙哥告之，以免 BOSS 从中抽掉。④希望以后的杂志上都印上每个游戏是几张盘的，就算是一张也该标 GD×1。(桂林中山南路 蒋涛)

答：①请买一台显示器，飞利浦 107G 约 2180 元，再买一台 VGA BOX(可引导地板的那种“NEW VERSION”港产 VGA BOX,160 元左右),充其量再加一对有源小喇叭 180 元而已。你不迷信索尼,无妨。②当然是 300W 的,就是 300VA 的那种。两种表示是一个意思,都是大功率。③限定版一般都是大包装,有什么赠送的好东东统统在里面,量 BOSS 也抽不掉。当然,也要注意例外。④好的。

●我是 DC,7 月 1800 买之。①从第一天起,DC 游戏时可清楚听见光头移动的声音(坐在几米范围外)。比 PS 的还要大声,本人十分担心,不知什么毛病。曾自行拆开外壳观察光驱部分,发现其内的齿轮组不像 PS 那样沾有润滑油,而是干干净净的,不知是否此原因使齿轮摩擦力增加,所以光头读取信息时的移动使齿轮发出此音。②也曾尝试问 BOSS,却说 DC 的光驱不像 PS 那样有软垫在下面,而是一个盒状的设计,使声音这样大只是“盒”内的回音……③是否增加润滑油可解决问题？④DC 一般可在 D 版的煎熬下挨多久？⑤哪里可以买到 DC 的上网设备。如梦护照 3,梦眼,键盘,网卡。(广州解放南路濠畔街一焦急读者)

答:①正常。若 D 碟使光头读取频繁且声音骇人,必须坚决抛弃之。②DC 声音确实较大。③不可！④？⑤听说明年大陆架网。

●神啊,救救我吧！本人今年 7 月 9 日买了二手白土星,如登仙境。一个月后，刚打通“骨头先生”B 面，看完篇尾后关机换上“VR2”,不料光盘不转。我连换几张游戏仍是如此,折腾几日后调大功率电阻玩了一周，基本正常。再不料，悲剧发生了——一日，打开 SS 上盖调电阻，调到底部却还读不出盘，在开机的情况下，左手握着的平头起子不慎碰到了 SS 的主板上！只见火花一闪，SS、电视、电灯全部熄火。幸好家里有漏电保护装置,自动跳了总闸。我拉下开关,打开电视、SS,出现开机画面,不久后 SS 电源冒白烟,我大惊,当即拔下插头,以为是电源问题。第二天买了一个新电源，插上不久也冒白烟，我不敢再试，怀疑是 SS 主机短路了。请问是否如此？如是,有无良策起死回生,救救我吧！我的樱大战 2 还没打通呢！另希望登出 SS 光头修理、分解之类的文章。我有几位好友，都爱玩土星，请让我们心中的光环再次升起。谢谢。祝你在新的一年里有所作为,永远前进！(7、8 两月连续在电软上留名、南京武装雄狮“英雄本色”的张荣峰)

答：真可谓破罐破摔。南京作为推动中国电玩事业的重镇之一,怎会找不到一个修理土星的店家！你的 SS 短路不要紧,可是莫大电流全都注入了变压器中,难怪冒烟。再者,调光头功率之前你清洁光路否？加高光头否？盲目动手不假思索,不去送修反而去买变压器，实在是该打板子嘛！你的 SS 必须整体更换光驱部分(1？0 元),还需找出短路原因,看是哪个部分被击穿(2？元)。

由此可见,登一些必要的维修常识还是极其必要的。鉴于 DC 在国内的实际销售情况渐入乱境,各种陷阱相继产生,128 位机难免步 PS 的后尘，下期就要开始对 DC 光驱、手柄部分的“研究”了！非常有趣。请注意,土星作为国内的强势机种之一,杂志、商家从来就格外重视之,现正越来越得到当年不知情玩家的喜爱。

●玩了好几年的格斗游戏,才明白街霸的内含(？)远远超于格斗之王,在格斗之王系列中,永远找不到街霸给我们的那种愉快。(湘.麻阳县三中 傅海平)
●灵魂能力:即使 DC 只出了这一款 GAME,我也要把梦工场搬回家。画面太棒了。绝对是目前 3D-FTG 中的 NO.1。TTT 与生与死 2(PS2)也是白给。(唐山路北区大佬儿●那些说支持世嘉、索尼的都是屁话。真的支持就像我一样只买正版吧！请注意:从不投票的我因莎木而破例,可见莎木的优秀。(广州工业大道 冯宇)

攻略人行道

维罗尼卡(美)



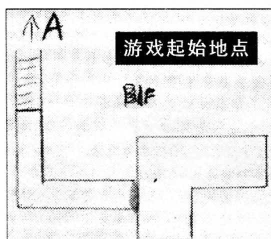
1400万销量系列，其最新作堪称良品。

DC	日本嘉富康	AVG	责编天师
	2000年2月3日	VGA+震	

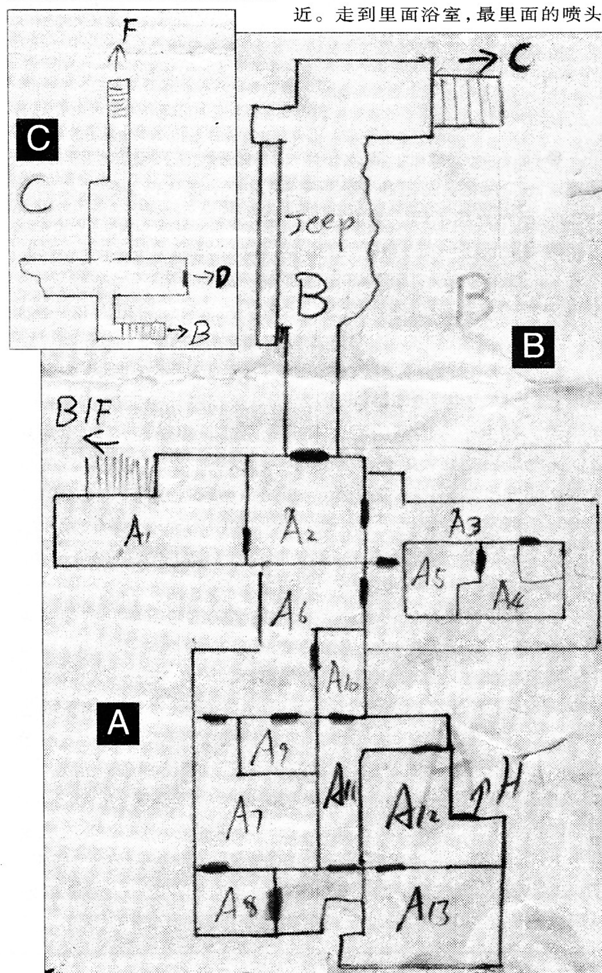
"克蕾儿"的流程

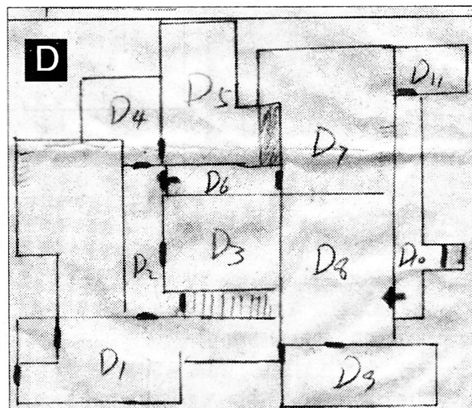
克莱尔离开RACOON CITY三个月之后，被"伞"公司押送到一个神秘小岛，并且被关放在岛内的监狱内。故事从这里开始。

克莱尔起身后点燃**打火机**(此时物品栏里只有此物)，会发现狱内有一看守，对话后他会打开狱门放CLAIR出来，狱内有草药，屋内桌上有子弹和刀子(刀子很强，为节省子弹可用此刀)。出门后会发现有墨盒和打字机(最好不拣墨盒，以后还会回来)。通过通道上地面(A1)向前走会出现许多僵尸，绕过他们跑向大门，出门后会有剧情，可拣到一把枪，大门右侧死尸上有子弹(A2)。之后

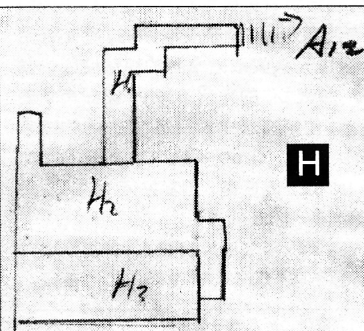


继续向前走出门，来到(A3)向前走上木台，(木台尽头有草药)，之后进门(A4)这里有三个僵尸，木柜上有子弹，走到拐角处墙上有监狱地图，然后进(A5)，床上有文件，向右拐拣子弹会有僵尸从门内进来，消灭他后从它身上可得到**双枪**(不可浪费)，这时还 会有僵尸向你逼近。走到里面浴室，最里面的喷头下有子弹。完成后出屋。来到(A6)向前走进(A7)，此屋不可带金属物品，会提示你把物品放入箱中(此箱不是道具箱)进去后会在桌上找到火焰弹还有血瓶(不要忘记把这些放进附近的储物箱)。然后进入(A8)，会有剧情看见STEVE。对话后STEVE离去，此屋桌上有文件，墨盒，打开电脑下的抽屉会得到一块有**鹰图案的金牌**。此屋里有一扇门打开旁边的开关，发现此门已被另一边的箱子挤住。回到(A7)桌子旁的机器上使用刚得到的金牌。然后出门，别忘了取物品。出门后来到(A9)打开门边的电锁，当心会有僵尸，消灭后会在(A9)找到**灭火器**，然后进(A10)在断头台下拣到一小钥匙，用来开(A3)中的小门，这样可以方便进入(A6)和(A2)。之后来到(A1)用灭火器灭火后，得到**箱子**，之后在物品栏调查箱子(选择CHECK)，旋转到有开关的面打开会得到一份**文件**。去(A7)就是那个不许带金属物品的屋，将文件放在机器的右部，会得到**被扫描过的金牌**(HAWK EMBLEM)，这是会有僵尸走进来，躲开它们。



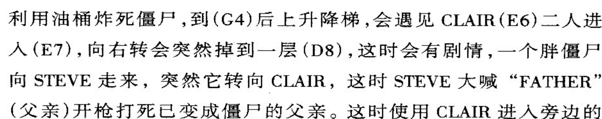


出门后回到(A2)用金牌打开**印有鹰图案的门**(B)，不用怕没有僵尸，在这里有一辆毁坏的吉普车，车上有子弹。在这边有两盆草药。之后推箱子，小心被火烧，过箱子后上铁梯(C)，上去后会有僵尸出现，朝右转，进小门。来到(D1)有狗出现，进(D2)，椅子上有红草药，电话机旁有子弹。之后上楼进到(E9)桌上的**弩**，查看旁边的门会有剧情发生，下楼后进(D4)有僵尸，衣柜里有子弹，然后进浴室(D5)下到浴池里开动水阀，会**在水龙头处找到钥匙**一把。然后去(D3)有僵尸，消灭后，打开旁边的机器得到复印件一份，屋内有子弹，用刚得到的钥匙打开里屋的柜子会得到**加强箭**(不要乱用，注意节约)。然后出门，来到(C)向右转上楼梯后进入(F1)小心有狗。这里有一幢欧式建筑，在门前会得到一块印有潜艇模样的**石块**(NAVYPROOF)在进大门前会在门前检到草药。进到(F2)后会有僵尸，厅内桌上有子弹，文件，还有楼梯旁的电脑(密码：NTC0394)。进入(F3)，里边有蝙蝠，瓷盆上有血瓶，地上有**箱子**。出门后上楼进入(X1)这回可以放心了，可以存盘存物品，走进屋子拐角处，推箱子会



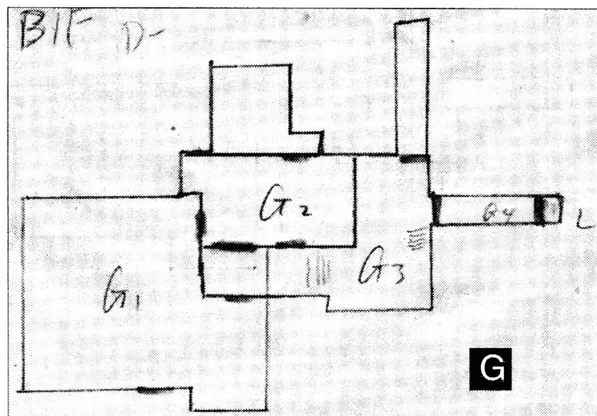
●生化危机系列真正最讲究剧情，嘉富康的大师风采全在其中。大家必须下大力气搞清每一位登场角色之间的关系。如果可能应买齐主机。

●格2：玩1代时心里无比激动，玩2代时激动无比！(北京顺义 李峰)/最近大量DC玩家投票表达对GA公司的高度感谢之情。

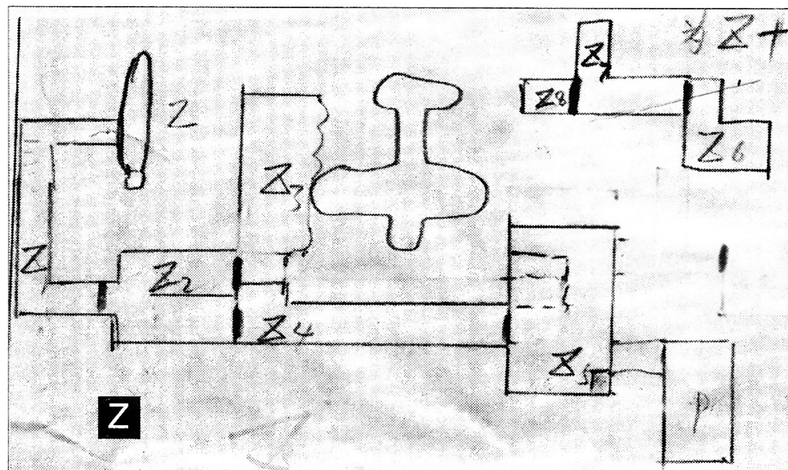


得到**磁卡**。在物品栏内查看此卡，转过后会看见密码，此密码为厅内电脑密码。打开电脑后可进入（F4）小心僵尸，进入（F5）内有怪兽消灭后查看蚂蚁道具，会有一段动画，看过后密门打开进去后得到**方向舵**，然后出屋，去大厅，在打开大厅门时听见STEVE喊声，立刻回刚才的屋子，发现STEVE被关在密门里，这是启动密门旁的机关，选择C，E即可救出STEVE。再回到大厅时，有剧情发生。出门后向右转下楼梯来到水边，此地有子弹。使用刚得到的方向舵，上潜艇，内有**包裹**可以将物品栏增加到十个，开动潜艇到岸后进入（Z2）有僵尸，子弹，这时进右边的门，过通道后来到（Z5）上升降梯，启动机器用机器手将挡住开关的箱子夹走，下升降梯，打开开关，会有僵尸围来，消灭后可在箱子上得到**磁卡**一张（BIOHAZARDCARD），然后回到（D区）当心打开（D1）门时有大虫子出现。快速跑进（D2）用磁卡打开（D6）进入（D7）会有剧情发生，有人对你射击，这时赶快上楼梯（E3）这时刚才向你射击的神秘人通过喇叭对你说话。此屋有子弹。之后进入（E4）可以存盘和放物品，椅子上有给**看守者的药**（别忘带着），还可得到草药。进入（E5）出门后向右拐拣到**双枪**，并看见下边箱上有子弹，这是会有怪物出现，可使用加强弩攻击，消灭后下楼进入刚打开的门（G1），又会有一只怪物出现，不用担心，这是剧情，STEVE会漂亮的消灭它，之后他与CLAIR交换了双枪。

这时开始使用STEVE行动，进门（G2）后消灭僵尸，进入（G3）利用油桶炸死僵尸，到（G4）后上升降梯，会遇见CLAIR（E6）二人进入（E7），向右转会突然掉到一层（D8），这时会有剧情，一个胖僵尸向STEVE走来，突然它转向CLAIR，这时STEVE大喊“FATHER”（父亲）开枪打死已变成僵尸的父亲。这时使用CLAIR进入旁边的



小门（D10），来到（D11）这个屋子里可以存盘，并可得到一个印有**鹰图案的石牌**（EAGLE PLATE）将其放在遇到向你射击的神秘人处（E2），可得到磁卡（EMBLEM CARD）可以打开（D2）被关上的电门。{现在可以去（E6）坐升降梯去（G区），在（G2）打开铁栅栏门，可得到一把**榴弹枪**。}现在回到一层升降梯，上二楼进入（E8）可得到**第二块印有潜艇的石块**（NAV－YPROOF），然后用大玻璃窗前的望远镜看另一间屋内的画，记下画左下角的号码（1126），回到一层D区，进入（D2）用磁卡打开（E1）的电子门上二楼进入拣到弩的屋

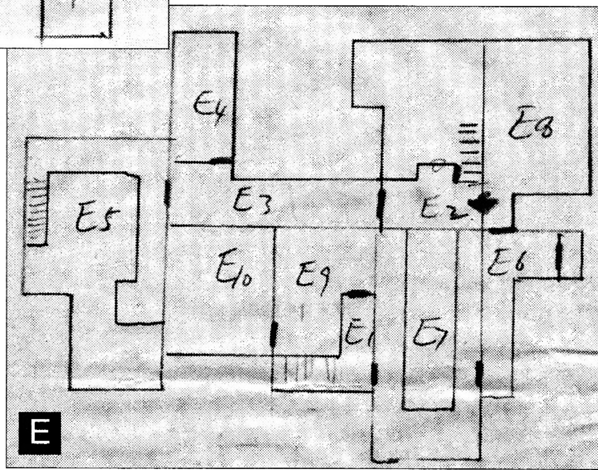


在生2中，克蕾儿为了找哥哥来到浣熊市（RACCOON CITY），正巧与里昂碰上。不过这时当地已经成为丧尸大本营……两人虽侥幸逃出，但克蕾儿还是没有克里斯的消息。

三个月后，克蕾儿再次为了找哥哥（妹妹找哥泪花流！?）而潜入巴黎安布雷拉公司，不幸被捕且被送入某小岛……

本作有几个与以往不同之处。比如：左轮和小刀比较强力，能够获得动作游戏的快感。亦可当场使用草药。开门时加入心跳和震动等等。尤其注意，本作被丧尸抓住后可不被咬一口即能挣脱。另应记住180回避和随时查看道具。凡是闪光的地方一定要查。

在游戏中一定要学会逃跑、躲，因为有些丧尸打死还有新的过来，当然，那条巨型砂虫必须打死。



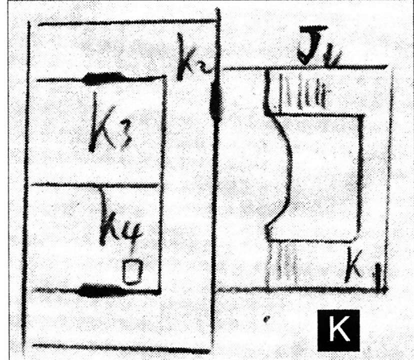
●维罗尼卡的HUNTER、ZOMBIE、BANDERSNATCH、TYRANT都不够可爱，有点可爱的是GULP WORM。这些家伙可不就成了克蕾儿、克里斯、迪卡普里奥的“伴侣”吗？如果朋友们能够使用彩显来玩这游戏，必将使恐怖感“再上层楼”，从而发自内心地为黑色幽默大师“嘉富康”鼓掌、喝彩。

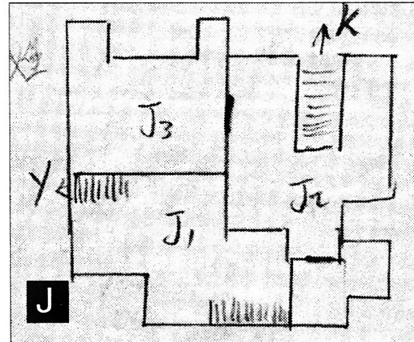
●世嘉＝创意，PS＝垃圾桶＋烟灰缸，任天堂＝托儿所，微软＝！？，电软＝手柄。（江苏武进市 唐建松）
天：该读者投了以下几个游戏，土星樱大战2，PS生3，FC的小蜜蜂和90坦克，DC的拉力2。

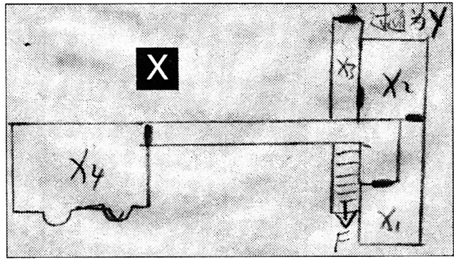
子，打开旁边的密码门（1126）进去后取下**印有密码的画**，立刻下楼，因为有时间限制。这时会有一些带电的生物进攻你。逃离之后回到（D11）将刚取下的画放在另一个画框内，现在可以得到**金钥匙**，用来打开欧式建筑一层的（F7）。在回到（D10），进入（D9）当心有狗。

现在回欧式建筑（F区）当心在回去的道上会遇见两只怪物，躲开它们，进入大厅，用金钥匙打开（F7），进去后有几幅油画，正面有一幅大画，每幅画下都有一个开关，首先打开画有女士的画（这位就是维罗尼卡家族创始人），然后打开抱有双胞胎的男士，第三打开红头发身边有茶具的男士，再打开另一个红头发身边有个盘子的男士，之后打开有花瓶的那幅画，再打开带有烛台的画，最后打开那幅最大的画。会得到一个花瓶，在物品栏内调查花瓶旋转到瓶口，执行，会得到一只**红蚂蚁**。（这是维罗尼卡家族的历代继承人，而神秘人（ALFRED）就是现任继承人，他的祖父就是"伞"公司的创始人。）回到存盘屋（X1）用和STEVE交换的**金色双枪**放在（X2）的门上，进去后到有电脑的桌上查看文件，得到口令，启动电脑，这时木柜上的表开关启动，过去后按刚才文件上的指示去做（1:left right 2:left 3:right 4:right right right）记下数字（1971）回到电脑输入此密码，会打开暗门，这时怪物出现。

进入暗门走过通道会来到一个恐怖阴森的古堡，还会听见女巫的尖笑声，上古堡后又会出现两只怪物，尽量躲开它们，上楼进门（J2）后会有蝙蝠，里边的屋内有怪物，可用打火机点燃炉子，有子弹和墨盒。上楼后可在过道处（K1）拣到血瓶和子弹。进入（K2）会有僵尸，来到（K3）打开**音乐盒**可得到银钥匙（SILVER KEY）用来打开厅内（F6）和二楼（X4）的门，回去后进入（F6），地上有块发亮的盾状物（EAGLE PLATE），用来打开A区断头台（A10）屋内的门（A11）。回到A区，再回地下（也就是CLAIR刚出来的位置，把药瓶给看守，他会给你一个别针。用来打开拣到的箱子。之后来到（A11）这后有僵尸，可向左转进入（A12）箱内有血瓶，进入（A13），这时床上的尸袋开始动了起来，进屋后有僵尸，可以得到子弹和箱子（调查箱子之后用别针打开会得到**手枪加强部件**），出屋后听见啃尸体的声音，向前走会见到袋中的医生正在啃床上的尸体，见CLAIR过来起身就来攻击，消灭它们后从医生身上得到眼球，放进里面小屋内的人体模型上，会打开暗门，下楼后（H1）有蝙蝠，来到（H2）有僵尸躲开它们进入（H3），取下武士身上的宝剑，屋中间的石像会升起，这时会有毒气发出而且出不去屋，立刻推石像，武士会转过身，再将宝剑插回去（立刻后退，当心会有僵尸），这时可得到一个**钢琴谱**，用来放入欧式建筑二楼（X4）的钢琴内。现在回到（X4）使用琴谱，将得到**蓝蚂蚁**。这时带上红蚂蚁，蓝蚂蚁回到古堡，进入（K3）放入蓝蚂蚁，取下**唱盘**，再进入（K4）放入红蚂蚁和唱盘，这时可以上床上的楼梯，来到M层，得到一只**蜻蜓**，在物品栏内调查，按下蜻蜓背上的按钮，蜻蜓的翅膀被折掉，再将蜻蜓插入墙刻有**大蚂蚁的头部**，这时旋转木马启动，然后上旋转木马上的梯子，到（M2）推箱子，上去后得到一份文件和**第三块印有潜艇的石牌**（NAVYPROOF），下楼，回到K层，会有剧情。这时（K3）（K4）两屋之间的暗门被打开，CLAIR和STEVE进入（K4），然后调查唱机，会有剧情出现。





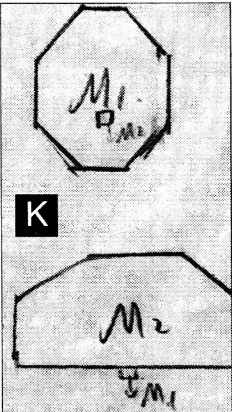


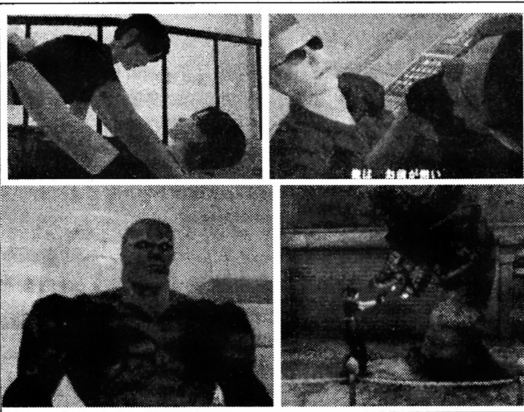
现在带上三块石牌（NAVYPROOF），马上回到潜艇，到岸后进入（Z3），放在模子里启动，这时STEVE和CLAIR上了一架运输机，可是飞机被东西挡住了无法起飞，在飞机上得到一个**拉杆**，带着它去（Z5）上升降梯，到（Z6）用拉杆，铁桥会被吊上来，过桥后进入（Z7）在特种兵身上拣到一把**钥匙**，柜子里有血瓶。回到一层（Z5）打开升降梯旁的门，进入后将箱子推好。带上最佳武器（最好不要使用加强弩）进入被箱子挡住的门，5.4.3.2.1.……倒记时。上去后出门C区，有好戏了，一个BOSS出现了，将其打败后，回到飞机（这段路要抓紧时间）飞机起飞了。终于可以松口气了，可以欣赏到精彩的动画，可是……

神秘人又追了上来，飞机突然出现故障，危机之下CLAIR又要上了，这次带上加强弩，打开舱门。终于出现了。在你身边有开关用来控制弹箱子的。打BOSS的方法是尽量别接近它，先用较差武器（自动手枪），待它接近时立刻打开开关，将其弹远，再换远距离武器，周旋一会后弹射装置一好可以再弹。机会难得，就看你的了。（GOOD LUCK）过去后别忘存盘。

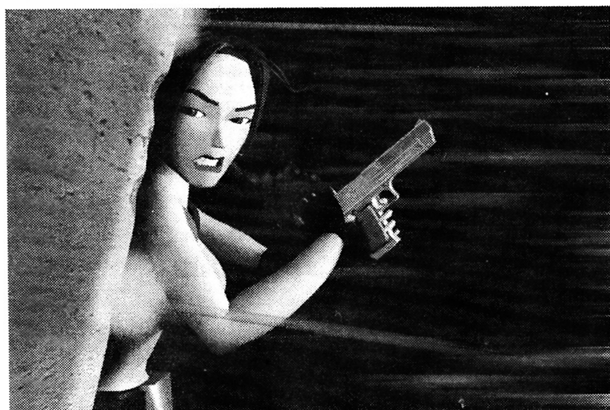
●秦皇岛市海港区东山街61－3－1，066002
作者：石月光、洪岩松、王立峰/稿件打印：马骥

天语：不客气地讲，DC上像维罗尼卡这样的游戏还有很多。DC玩友无不"以游戏为本"。因此，大家是可以投稿给"责编天师"的（"攻略"或"研究所"均可，以稍微大一点的信封寄来），稿费一律从优。这次之所以采用投稿，也是因为读者写得更简洁明快，利于刊登。想投稿的朋友文字必洗炼。本作小说攻略将在电软姊妹志《游戏批评》刊登。





●我市卞文东老兄上榜，乃西双版纳之光荣也！我对维罗尼卡的评价是，如果可能，真想成为斯蒂夫。虽死无憾。（云南省景洪市 王黎）
●打工四个月（每晚6点至凌晨2点），终于挣钱买了DC。没错，就是因为维罗尼卡，四个月的晚上我天天打工。（绍兴 姚恩华）



盗墓者 4

在玩家眼中，劳拉永远是一位机智、坚强、性感的女性。同样在她的身边又永远有着那么多离奇的故事、永远有着那么多另人费解的迷团和凶险的陷阱。

在本次的"最终启示"当中，相信新增的动作、武器与搭载工具一定让古墓派的高手们大呼过瘾，重重危机也正等着你，赶快和劳拉一起踏上征程吧？　　文：江永棉/责编：SSHEPP

PS	厂商：CAPCOM	类型：AVG
	发售日：2000年7月19日	

罗拉突然接到博士的通知，原来在南美，一千多年前曾有邪灵王杀人无数，后来经各部落联合半之打败并封印起来，但一群野心家却正在打这邪灵王的主意。为阻止他们，罗拉再次展开冒险。

基本操作：

↑	向上爬行/跳跃	B+方向	奔跑
←/→	左右移动	B+↑	拾取道具
A	决定/使用武器/开动机关	B+↓	前跳
B	取消/抓着（平台、树藤）等	奔跑中↑	大跳跃
SELECT	取出武器	↙/↘	向左/右翻滚（以躲闪机关）
START	轻按进入道具栏，按紧可移动画面观察附近地形		

TEMPLE A：

罗拉来到PILLARS的庙宇，在这里可先熟习一下游戏的操作。一直右行，到达一闪着蓝光的传送点，罗拉便会与QUAXET会面。在巨人石像的右侧有一梯子，爬上去后按B+反方向可作后空翻，来到另一个传送点。

传送点的另一端原来是古代世界。这里的恶魔对这位不速之客非常不满，并警告不要再前行。罗拉想了想便回到左边先作记录再前行。前进中发现一堆断台，跳至第三个断台时可爬上梯子，再越过四个断台（罗拉跳过后会自动破坏）到达第二梯子。跳至右边位置会得到"炸药"，但需小心蝎子。用炸药打开障碍继续前进，到达平台边缘时要小心机关射出的利箭。超过机关后，向左一直走会遇到蝙蝠和蝎子，以及另一个记录点。继续前行，途中可发现地上有三块灰色的石头，当经过后便会碎裂。沿梯子下来。先干掉蝎子再开动机关。左行不远，又是一梯子，下去后干掉蝙蝠，在一台阶可找到"小药包"。

向左继续前进，爬上一个小平台，另一端有大蛇。再向左前进须留心从天而降的石头，回程时要用大跳跃通过。爬上一高台，该处有"大药包"及"炸药"。返回下层向左走一段路，拉下墙上的机关。从原路返回（途中蓝色那段路需跳过），来到一梯子前，用炸药炸开障碍前进。沿梯子下去，再从斜坡滑下一小段，到平地时马上拔枪干掉面前的蛇。前面有机关不断放箭，只要不跳起便无问题。向右前进，经过一组编成三角形的石像头，须小心利箭，当到达梯子前箭就不会再射，可放心上行。到楼梯顶部，拉下机关，返回刚才的位置，发现上面的断台消失，可爬上去。继续前行，翻过两道梯子，配合跳跃来到第三道梯子，继续向上爬到平台另一端，跳下去往回跑，在断路的位置跌入水中，过关。

TEMPLE B：

当罗拉拿到钥匙后，定要找到相应的门才能开启。折返原路（小心途中的尖刺）来到暗门旁，经过后可以来到一房间。这里有一上锁的门（地图右下角），由于没有直接到达的路，罗拉只好绕道而行。

向左走直至出现梯子（小心利箭）爬上去。在梯子上方继续右行，然后抓着顶部的树藤（跳起按紧B不放）到一很窄的石柜前。转身，再次攀着顶部至尽头，落到一断台处。这时必须从断台间跳过去。在顶部向左行，发现第一个石柜时停下。干掉蝙蝠后，利用石头跳上断台，但最后一跳不能失误，否则罗拉会葬身尖刺丛中。

要过关，须想办法向下走，开启那扇上锁的门。从楼梯往下，左行，再翻过两个平台。到第二个平台时，向下看会发现利箭自右向左射出。跳下后向右翻滚，直到碰到墙壁为止，然后马上拔枪杀蝎子。收起枪向左翻滚，离开机关攻击范围。回头面向右边，抓着平台边缘跳到下层，解决大蛇后继续前进。一直以滚动通过下层的桥，到边时往下跳。该处有一梯子通往另一层，但有机关阻碍，必须先行破解。用左边的梯子到达下层，拾起草堆中的"大药包"，再扳动墙上机关，返回后可见新的通道。

沿楼梯下去，杀死大蛇跳到右边平台，再解决另一大蛇，可得到"小药包"及"炸药"。回到楼梯的位置，然后跳至右边一位置较低的平台。着地后解决蝎子，开启机关打开楼梯下那扇蓝色的门。折返楼梯位置，跳到地面时小心右边的蝙蝠。然后来到右边位置的一平台上，跳下后拔枪干掉蝎子，慢步走至布满尖刺的石台边缘，以大跳跃通过后，再拔枪收拾蝎子。右行不久，就是那扇上锁的门。用钥匙打开，便可到达下一关。

TEMPLE C：

用钥匙打开前面的闸门，来到一黑暗的通道。尽头分别有红、黄、蓝三扇门。现时玩家手上应该已有蓝、黄两个把手，接下来的就是要找红色把手。

由缺口落下，向右走再跳往下层。继续右行再下滑到平地，向左走会到达石桥。用炸药破坏后，跳到另一端，再沿梯子往下走。右行，至一断台边缘（小心利箭），躲过攻击后到达下层向左滚动离开利箭攻击范围。左行再上行，越过一些房间后会发现其中一间有一把钥匙，但需要解开机关。左边墙上有一梯子，爬至顶部攀着顶部至右边尽头落下。启动机关后，按原路返回刚才的房间取得钥匙。

回到右边，越过尖刺，直至遇到两个发射利箭的机关，就会发现收藏钥匙的地方。沿左边边缘向上爬，到达梯子前。沿梯子到尽头，往右跳，着地后拔枪，把大蛇逐一引出消灭。爬到另一边缘，跳过裂缝后发现炸药。解决蝎子后，跳到下层，用身上的钥匙开门。继续前行，跳起攀着顶部，到达另一边可发现墙上的机关。启动机关，可找到红色把手，下层不远处藏有子弹。

跳至下层来到石柜前，向左轻跳前进。到最后石柜时，解决蝎子，顺利到达下层取得红色把手。沿路返回，攀着顶部回到左边。爬上去回到隧道附近，翻滚过去直至发现记录点。继续左行，越过裂缝，到达悬空石头左边的楼梯。楼梯到达顶部，右行，启动机关令障碍移开，跳至左边可爬到上一层，到达最初红黄蓝三扇门处，将把手分别使用到对应的门上。

经过一段故事解说，罗拉面前出现三扇门，左行，下滑不远到一大庙宇前，面对石像按A即可过关。

ROYAL TOMBS A

进入一扇红色门后，跑向右将蝙蝠与木乃伊解决，顺道取走地上的子弹和“小药包”。沿楼梯下行，贴着平台边缘走到左边，解决蝎子后，再越过地面的尖刺。爬上楼梯，跳至右边楼梯处。在顶部跳过缺口解决木乃伊后开启墙上的机关。跳至另一边再启动另一个机关，翻滚向右取得 SKELETON 钥匙。

返回缺口右边的楼梯，躲过利箭及用后空翻跳到左边平台边缘。滑向左，然后向右越过两个斜坡。到地面时要尽快启动墙上的两个机关。再右行，经过两扇升起的闸门，可得到“大药包”。这里有些巫师在石墙另一边，假如身上有 HEAVY BULLETS 的话可轻松灭之。右行会发现另一机关，启动后会令地面露出一缺口。

沿缺口下行，到达下层。左行，爬上去后取得地上的“大药包”继续左行。跳下去可先记录。然后左行至绿色骷髅处，调查后可得到一些杖的碎片，杀死巫师后，站在骷髅前按左可得到杖。继续左行，爬上平台边缘，解决掉一大堆蝙蝠、蝎子、木乃伊和骷髅战士后，来到一平台处，另一边可见到巫师，幸而这次石墙将他的攻击挡住了。拔出枪后，跳下平台，左行此尽头（假如此时← + B 同按的话，罗拉会后空翻着地而面对巫师）。杀死巫师后，启动墙上机关，进入后便可过关。

ROYAL TOMBS B：

首先来到蓝色门前的地上缺口处，沿着那里的斜坡下滑。到达尽头前跳起就会来到一小平台，拾起地上的“大药包”继续沿右边向下滑。跳下去后左行到达石桥前，快步走过令它碎裂，跳下去，启动机关后可先记录一下。

左行，爬上一短梯，再攀到上面的平台，到达另一楼梯，再向上爬。途中有很多发射利箭的机关，所以动作要快。到顶后，跳至左边平台，可得到金钥匙，然后用枪射击顶部机关。越过新出现的缺口，左行后再射击另一个顶部的机关。返回楼梯处，爬上去后跳至右边的平台。使用金色钥匙打开上了锁的门，令石台向右伸延。走过石台，跳上左边的平台，启动头顶上的机关把手，再启动另一边的机关把手会出现秘道，用枪打碎石块后便可下行。

一直下行，直到到达下面的石块。跳到地上缺口另一边，沿楼梯继续下行。然后右行不远发现机关把手，继续右行，用翻滚通过一段窄道，发现楼梯后上行，跳至右边的平台后右行，启开机关把手，令地面的地板打开。沿缺口往下爬，再启动另一个机关，可取得 ALTAR 钥匙。返回至窄道，通过后再爬到机关把手上方的平台。继续左行，发现另一个缺口。沿缺口往下爬，到达一扇绿色大门前。通过后，跳至左边的一平台上，右行，再用 ALTAR 钥匙打开机关，可得到另一个杖之碎片。走到房间右边，启动墙上机关令楼梯向上伸延，上行至顶部，跳至右边平台，走过通道。爬离房间之外，一直右行，通过那扇蓝色的门即可过关。

ROYAL TOMBS C：

大堂尽头佛像手上有一个杖之碎片。取得后回到平台（即从斜坡下滑后的终点）。左行通过蓝色的门，启动机关后返回。途中会发现出现了新的通道，通往下面的那扇金色大门。通过大门，当进入新的房间时，大跳跃至右边，然后沿路下行，经过红色的石像，越过地上的缺口，爬过一个窄平台，来到一楼梯顶部。从该处下行，解决敌人后便可启动右边房间的机关。

回到楼梯上，向右继续旋程。用翻滚通过一尖刀阵，来到下层。解决木乃伊，穿过左边的秘道，取得下面房间的“RAPID BULLETS”，“炸药”及“HEAVY BULLETS”。出去后右行，爬上楼梯继续右行。解决蝎子和蝙蝠后跳至下层。着地后再往左跳，便可发现墙上的机关。现在可回到刚才那房蓝色门前，再启动墙上机关。从楼梯返回上层，再折返刚启动机关的右边平台。由此走上一些浮动的石头，跳上右边的平台，然后由它的左边掉下去。着地后由右边平落下。从缺口往下爬，刚好落在针刺旁，跳到下面的平台上。向左往下层，从另一平台攀上，穿过一扇红色的门。先记录再右行，跳过平台后会掉入水中，但须留心水底的尖刺。这里罗拉来到水底迷宫，首先要启动两个机关的其中一个，其位置在地图上方。启动机关后须在机关所控制的房间中找到金色钥匙（每个机关控制一边的门）。当找到钥匙后，便想办法走到地图右下角的位置。首先上岸右行，穿过红色门后，用炸药炸开前面的墙。先解决平台上的敌人，沿楼梯上行，启动那处的机关。返回刚才放炸药处，跳上另一平台，解决敌人后沿路前进。用金色钥匙打开门后即可过关。

TREASURE CHAMBERS A：

从空中浮动的平台下来，跳过房间左边角的门前，就来到一个有两扇门的房间。右行，用钥匙开启蓝色的大门，启动那里墙上的机关然后爬上短梯。右行，翻滚躲过悬在顶上的刀刃，不要忘了取走“药包”。沿楼梯上行，然后在平台边缘爬下去。向左行会见到记录点，再用翻滚躲开另一组尖刀，再往下通过箭阵，然后用枪射击顶部的机关。继续下行，来到一些突出的浮动平台处。左边墙上有机关，启动时要小心地上的尖刺。攀上平台，轻跳至另一平台上，就会发现地上的缺口。爬下去，跳至右边平台。拿走地上的小药包后爬上楼梯，遇见一名军人，解决他后沿另一楼梯下行，右行发现两个石像，令罗拉面对之，按←，罗拉会把 SUNAMULET 放到石像上。依法将 MOON AMULET 放到另一石像上。跳入新出现的缺口即可过关。

TREASURE CHAMBERS B：

当拿到第二条钥匙后，必须回到这关开始位置（当放了 SNAKE 钥匙在石像上后，回到刚才经过的门的另一边）。这钥匙就在地图左边，大约向上三层的位置。在那先爬过三个楼梯，再跳到一小平台上。右行会发现墙上的梯子，爬上去发现一个孔，把钥匙插进去即可。右行不远，发现墙上有一橙红色的器皿。把 SNAKE 钥匙放上去，通过升起的门，沿斜坡下滑一段路，尽头前跳起。走到平台边缘，面向左，跳上斜坡，下滑时看准机会在末段起跳，抓住左边的楼梯。沿梯向上左行，用钥匙打开暗门。在左边平台边缘爬下去，在另一边楼梯落下。着地后，站在石像前按 A，取得 PANELPIECE。

TREASURE CHAMBERS C：

用枪射向顶部的机关把手后，回到墙壁上的机关附近的位置。（在地图左上方四分之一范围内。取得“炸药”后，往墙壁机关的右方走，用大跳跃越过地面的缺口，越过第二个缺口后，登上右边的楼梯，跳至右边，沿这边的楼梯下行。途中解决一个武装守卫继续左行，炸开挡道的石墙。通过门后小心躲闪利箭，启动两个墙上的机关把手。然后从浮动平台来到一个窄小平台，此处两边都有斜坡）先从左边的斜坡滑下，左行并爬上四层的平台，再往左会发现楼梯。途中的宝物应尽量取得，但不要被第二层平台的军人抓到。不久，当从楼梯对面的平台下去时，会遇到守卫，前方不远有一记录点。

从右边的斜坡滑下，跳起抓住平台边缘，向下走一会，来到缺口旁，跳到左边的平台。攀到左边的平台上，然后助跑用大跳跃抓着楼梯（此处不要停留，因为到处有利箭）。到楼梯末端向右，用翻滚躲过利箭。解决前面的敌人后会取得钥匙，用它打开那扇蓝色大门便可过关。

CAVERNS A：

当罗拉通过那扇蓝色大门后，用大跳跃越过地面的尖刺。记录一下，从平台边缘爬下去，再跃过右边的一个小缺口。沿楼梯下行，跳至左边石墙的位置，炸开它后，沿楼梯下行。前面又有石墙挡道，返回原处取“炸药”炸开石墙。下滑一段路后跃进水中，水中向右游去，越过铁网，再沿路游上水面。上岸后，跳过左边的另一个水池，潜入水中左边的尽头，启动墙上的机关，然后返回右边的水池。一直往下潜，越过第二个铁网，沿着弯曲的水道前行，直到通过蓝色的门，到达另一处地方。上岸会见到记录点，启动墙上的机关后再度跳入水中。右行，遇到铁网后左转，直至找到位于左下角房间内的机关。启动机关，再次回到铁网的位置，右行，来到一个三分支的路口。先选择往上及左边的路，直至见到一扇蓝色门为止。在门的左下方，有

一块红色的石头指示着秘道的入口。通过秘道，启动那处两个机关，令蓝色大门打开。接着通过那蓝色大门。沿着水路向右，再向上，便游到左边的铁网附近。在下一个铁网出现时，左行，小心穿过一对放箭的机关。启动上方的机关把手后回程。此次向右进发。通过两扇蓝色的门到达水面。攀上平台后炸开石墙即可过关。（如没有炸药，可到上方拾取）。

CAVERNS B：

记录后，在右边斜坡向下滑，可先拔枪准备应付敌人。继续右行，经过三个平台后会发现一个缺口，下面有一发射利箭的机关。助跑后以大跳跃跳起，攀着顶部到另外一边。着地后，启动平台上的机关后返回。

沿楼梯下行，经过一段升起了的蓝色地板下滑一段来到水中。沿着地下水路向右走直到见到水面。然后爬上水面右边的平台。取得"小药包"后再上行，到达附近的平台，取得"大药包"后登上梯子。跳到上面的环，然后左行。（先令罗拉爬上梯子，直到和环刚好相对，跳起即可）在路的尽头，启动该处的机关返回水池。这次爬到右边，经过开启了的门后，越过平台，跳进另一个水池。游至第一个铁网位置向左行，通过一些橙红色的石头后会发现秘道。缓缓向左，会发现第二条秘道。在房间左下角，启动墙上的机关把手。回到铁网的位置，此次向右进发。下潜躲过利箭后，向左可取得红宝石。回到刚才发现的秘道，最后启动机关把手。然后下潜越过秘道，左行发现另一个机关把手。启动后，蓝色的门升起，穿过它回到水面。

爬上岸，取得石头后的"大药包"，登上左边的楼梯，到顶部后穿过大门。右行，爬上一层到达祭坛。将宝石放上祭坛，中央的就会打开，从而进入冒险的末段。

VOLCANIC TEMPLE A：

在蓝色的门上爬上一层，启动墙上的机关把手，然后跳向左边。经过大门，登上楼梯，跳回右边的平台。穿过门后，从左边爬下去会见到记录点。然后用大跳跃，抓住墙上机关把手上方的平台边缘。继续左行，解决守卫后来到缺口旁，用大跳跃抓住对面的梯子向下爬。着地后右行，跳过蓝色大门上方的缺口，再跳过尖刺，启动墙上的机关，打开蓝色的门。

穿过大门，从平台边缘往下跳，右行进入另一扇门。当离开后走到左边再跳上一个浮动平台，到地面后解决那儿的守卫，再向左会发现一堆石块挡路及一份"炸药"。炸开石块后，从斜坡滑下左行，再穿过一扇门。走向右边的平台边缘，跳到另一平台上，再从楼梯下行。下面的地面会遇到怪物，所以先回到楼梯旁再跳到右边的楼梯。用大跳越过左边的尖刺，来到平台（在已开启的蓝色大门上方）。由平台跳下去，右行，经过一扇门，往下跳两层，然后用大跳跃越过缺口（下面有蓝色门已开启）。继续用大跳跃越过尖刺，向上走来到一座龙石像平台上，按↑把宝石放进龙口。回到刚才已开启的蓝色门处，从楼梯爬下去到一个小平台上。沿路走到一个平台上，那里有扇未开启的蓝色大门。

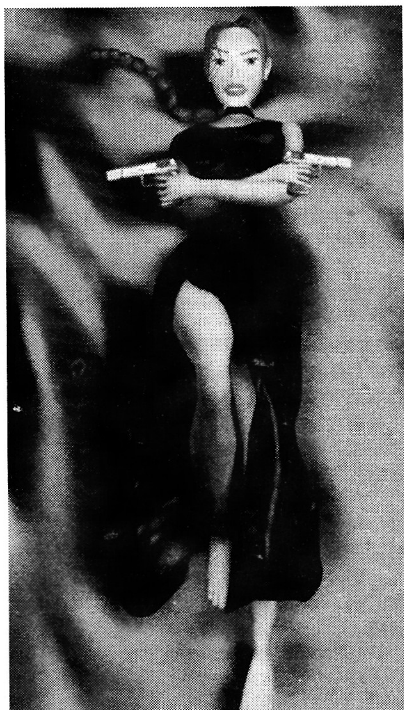
爬上两层，来到一楼梯前。爬上去后用枪射击顶部的机关把手。下行，面向右方，再由平台往下爬。经过一扇已开启的门，启动墙上的机关把手令下面的门打开。跳到下面的平台，启动第二个机关把手。返回第二个平台，再跳到左边的屋顶，一直走到尽头跳到平台下，拿走蓝色门后的 PANEL PIECE。

沿路一直走，到达中央有一巨型蛇头的房间。取走房内所有道具，过了斜坡便和最终 BOSS 决战（战胜后有特别图片欣赏）。

VOLCANIC TEMPLE B：

来到最后一关，先用大跳跃越过岩浆，记录后，攀着顶部前行。落下时会在一个平台上，前面有一段斜坡，然后越过那些会碎裂的石块。跳上楼梯，爬上第一个平台的右边，跳至另一端，左行然后启动机关。回到楼梯处再爬上顶部（记住这位置，以后会再来的）。在右边的楼梯下行，跳到右边第一个平台，越过地面那些会碎裂的石块及尖刺。越过另一堆会碎裂的石块，再用大跳跃抓住楼梯，爬上少许跳至左边的平台。向上一层，解决敌人后，再上两层。用大跳跃到达右边的浮动平台。右行再上两层，用大跳跃到下面的平台。启动机关把手后，沿斜坡往下滑。

爬上楼梯，向上三层，用大跳跃到右边的浮动平台。在平台的右边爬上去，再到左边的平台。大跳跃越过左边的缺口，攀到另一个平台。穿过蓝色的门，翻滚通过窄道，爬上楼梯可先记录一下。跳向左边，走到蓝色的门前。启动墙上的机关把手，然后回到记录点。攀上头顶的平台，再左行穿过一扇门，爬上楼梯跳到右边平台上。攀着顶部向左至尽头，落在一斜坡起点。滑下去，看准时间跳到左边的楼梯，下行取得钥匙后返回上方。跳至右边的楼梯，上行，在平台右边斜坡滑下去。下面有两个火山口，应跳起攀着顶部回到右边。用钥匙开启蓝色的门，跳过右边 5 个平台。躲过岩浆后上两层，走到左边楼梯再爬上去。再上一层，解决守卫后从斜坡滑下。在第一段斜坡上，跳向左边的平台。再由另一端跳到机关把手的位置。



启动机关后，跳至下面的窄平台，回到右边，跳过数个平台回到斜坡。再滑下去，跳到左边平台上。走到已开启的门旁，爬上另一个平台，再用大跳跃越过左边的缺口。继续左行直到楼梯出现。爬上去，跳过右边火堆，从会碎裂的地面掉下去，沿斜坡向下滑。由第二个斜坡跳上平台。解决敌人后继续右行。越过岩浆，来到一个浮动平台，用大跳跃到达下一个平台，沿平台左边爬下去，用大跳跃到达左边，再跳到楼梯上。这里的泉水会令罗拉受伤，须注意。穿过后，登上楼梯就是结局画面。

（全文完）





龙骑士传说

超大作的"完全剧情攻略"，请接续本刊上期内容欣赏。

PS | 厂商：索尼电脑娱乐 | 类型：RPG | 发售日：1999年12月2日

责编天师

小说实在太精彩

……（接上期）在帝都的深处，达特等人发现了昏倒在地的席娜。在一行人跑近之时，席娜的身体突然漂浮至空中，而此时迪亚斯圣帝也出现了。

"迪亚斯圣帝啊！这里是3个月之神器，我们的理想国已再无阻碍。请放了这个女孩吧！"

回应走近迪亚斯身边的洛伊德，达特将月之神器丢出。迪亚斯得到月之神器后，也将席娜给放了开。

"迪亚斯！这些月之神器究竟何用？"亚鲁巴特向迪亚斯询问。

"你们难道没有听洛伊德说吗？我的愿望，只是要让最后的生命种降临罢了！"

"你如果是真正的迪亚斯，那么这么做，究竟代表着什么意思呢？"

"破坏一切！"

洛伊德对于迪亚斯回答罗丝的话语而感到惊愕不已。

"洛伊德啊！你终于将月之宝玉、月之短剑、月之御镜带来给我了。有了它们，我就可让我的所想要的最后生命之种……破坏神巴拉基安布里欧降生了。你所希望的理想国，我会在巴拉基安布里欧净化过世界后为你创造。"

"……你竟然欺骗我！我的理想国，是这个世界的未来……创造未来，才是我所追求的！不是破坏这个世界！！"

洛伊德拔出了剑，向迪亚斯斩去。迪亚斯闪开洛伊德的攻击，并以火团击中了洛伊德。

"你早就没有利用价值了！"

被火团焚烧的洛伊德，往深远的楼下坠落。

"迪亚斯！！你究竟想怎样！！"

"没必要再隐瞒了……"迪亚斯站在愤怒的达特面前，缓缓地脱去盖在脸上的面具，"好久不见了……达特"

看到从面具下出现的男人脸孔，达特与罗丝感到万分的错愕！内心遭受到空前的激烈冲击。刹那间，在罗丝的脑海里闪过杰克死前的容貌。此时站在众人眼前的这位男子，竟是18年前达特死去的父亲，同时也是1万1千年前罗丝死去的爱人杰克。

"你……真……真的是我父亲吗！？"

"你不是已经死去了！！已经跟梅尔布·弗拉玛同归于尽了吗！？"

"罗丝……你在说什么？"

不了解罗丝过去的达特皱着眉问。

"现在，我替你们把真相全部揭晓吧！"

迪亚斯凝视着感到困惑的两人，开始述说事情的真相。

"在这个世界初创时，完美无……瑕……的造物主索亚，在大地之上种下了一颗种子……不久神木树的果实成熟了，为了让这世界充满生命，于是让果实掉落在大地之上……在最后的第108颗果实之中，原本会诞生一位最后的破坏神巴拉基安普里欧，因为索亚希望能够借由破坏神的力量，破坏世界后再让世界重生。不过就在1万数千年前，预见这场未来灾难的有翼人，却将这第108颗果实，分离为身体与灵魂。将神的肉体化为天上永远不灭的月亮，远离自己，而将神的灵魂封闭在水晶球中，旋转在梅尔布·弗拉玛身边……引用无限的魔力，来统治其他的生物。不过想要永远作为支配者，这也是不可能的，在人类中出现了龙骑士，得到龙之力量的我们所向匹靡。我们人类的胜利……就只差那一瞬间了！但我却被梅尔布的石化之咒给封住了……1万1千年的等待……在一瞬等于永远的时间河流中，梅尔布的咒语力量渐渐消失，而我终于也从束缚中解放。与罗丝的过往，已变为永远的过去……在这个时代成为达特的父亲，一直到惨剧发生那天……"

◆绝望

~通往破灭之路已被开启~

"这是真的吗……"罗丝因令人惊愕的真象而结舌。

"我在这里……这是事实。"

"这么说来……父亲与罗丝……都是龙战役的英雄吗！？"

"是啊！唉……不过，人类还是犯了一个大错。愚昧的人类，将"魂"之器水晶球连同卡雷莎王都给破坏了。破坏神巴拉基安普里欧相当欢喜，因为这样他便能够'诞生'……从水晶球中解放的自由灵魂……为了回到留在不沉之月上的身体，为了以最后之神的姿态诞生……，也为了破坏这个世界，于是开始四处漂荡……没有身体的灵魂，想要依凭着人类的身体，回到不沉之月上。他每108年持续转世。这样你们应该知道了吧！这个破坏神的灵魂就是月之御子……也就是传说中月之御子的真面目。'圣洁的祝福'就是破坏！破坏就是索亚的真意……这是……支配世界之末的命运。然而，世上出现了一位了解这个事实的龙骑士……她为了阻止破坏神的诞生，持续杀害转生的月之御子。让自己的时间停止，并且被人称作为恶魔……。她就是黑色魔物，也就是罗丝的'真正面貌'！！"

"罗丝……是黑色……魔物……？别骗人！！"达特大声地喊叫着。不过，罗丝并没有否定杰克的话。

"……不得不杀害月之御子。而且其周围的人们，在变为破坏神使徒之前也必须全部杀害……"

"尼特村……也是因为这样……！？"

"在这1万1千年间，没有例外。"



"你！！！"紧握双拳的达特，身体因愤怒而颤抖。

"为什么是你！！为什么你是黑色魔物！！"

"到此为止了。"杰克推开达特，并将席娜捉在身边。

"你要做什么！！"

"再告诉你们另外一个真相好了。罗丝……你大概认为你在18年前杀害的露维亚就是月之御子吧！不过那是错误的。露维亚有位学生妹妹。"

"难……难道是！！"

"席娜才是月之御子！！席娜才是破坏神巴拉基安普里欧的灵魂！！解开不沉之月的封印，与月之御子合而为一……现在在我手上，什么都有了！"

"放开席娜！！"

"……要杀了她吗？为了拯救世界？"

"我来杀！！"罗丝拔起了剑向席娜刺来，不过却被杰克以魔力筑起的墙壁给弹了开。

"这就是人类的限度……"

"杰克！！你为什么！？"

"一切都是造物主索亚的意思…世界在我的手中灭亡，世界又在我的手中开始…是啊！因为'命运'就是如此安排的啊！"

杰克抱起了席娜，并让她渐渐浮至空中。

"父亲！！等等！！"

不过，杰克并不理会达克的话，发出强烈的光芒，与席娜一同消失于虚空中。

"席娜～～～！！"

◆不沉之月无止境的命运

控制着采用迪亚斯圣帝之名的洛伊德的是达特的父亲杰克……。

他计划破坏世界，并在抓走席娜之后

DC在中国●首先感谢SEGA伟大的DC与开发商，接着感谢两位发扬了"两弹一星"的地板功臣。（吉林市严琦，玩生与死2、莎木有感）/天语：害！那是两个德国人嘛！●干嘛把MD、SS卖了？/买DC！/不是说买世嘉的主机肯定后悔吗？/……（沉默状）拼了/——世嘉，爱上你是我一生中最失败的无悔。（1900买DC的青岛PS迷 吕和）

消失了。

为了阻止杰克的野心，同时也为了救出席娜、达特等人朝向有翼人的都市出发了……

◆封印

～剩下的三个封魔球～

以有翼人的城市：乌拉拉为目标而前进的一行人，来到横跨于蜜鲁·谢索及乌拉拉之间的沙漠死亡前线。

“到底……乌拉拉的有翼人们”知道些什么？

蜜兰达在大家来到位于沙漠的某个绿洲时，向罗丝问道……

“他们应该知道我们……不，应该说是“我”未来该走的路……其实你们没有必要和我一起到那里……”

“到了这个时候你还在说这种话，难道你不知道……现在已经不是你一个人的问题了？”

“你们才认识我没几天，对于我，你们根本什么不了解？独自寻找有翼人的下落绝对不是一件轻松的事情。”

面对罗丝的说词，蜜兰达忍不住反驳，并伸手一拳挥往对方的脸颊。

“你这家伙……这种事我们怎么会觉得“轻松”？你别太瞧不起人了！”“好了好了！你们这样子是无法解决事情的。罗丝……你所背负的命运的确是无法去了解……！但是，我们多少可以减轻一点你身上的负担啊！”

这时亚鲁巴特插入两人之间，而达特也说道“因此……我们也要和你一去。如果你们还有力气争吵，还不如将这些力气省下来、快点出发！”

就这样，在同伴的催促声中，一行人在彼此的认同下……提起脚步继续朝着乌拉拉沙漠前进。

经过了一段漫长的时间，一行人终于来到沙漠的尽头。然而，在众人的眼前却没有任何类似城镇的建筑物……

“即使运气好的冒险者可以通过这死亡前线……但是在来到这里后……也无法继续前进了。在这项圈的魔力下……我的时间早就在一万一千年前停止了。而且……利用这项圈就可以看到有翼人们所居住的春风之城，乌拉拉了。”罗丝说着将配戴于脖子上的项圈卸了下来，指向一个城市应该出现的方向。不久……一个城市出现在远处……

“现在……可以过去了。”

达特等人听从罗丝的指示、脚踩着看不见的道路前进，来到了乌拉拉……

来到乌拉拉的众人，终于见到可以为罗丝指点迷津的人，夏鲁鲁。眼前的夏鲁鲁就是曾经在一万一千年前……君临世界的有翼人领导者·梅尔布·弗拉玛的姊姊。

“罗丝～！我等你等了好久了！”

“你知道我想要问些什么吧！”

“哇！好可怕哦～！但是……在这之前还是请你为我介绍杰克的儿子吧！”

“达特……”夏鲁鲁来到达特面前仔细的看着他的脸。

“你长得真像杰克……但是罗丝的处境也真复杂。居然与自己心爱的人的儿子一起战斗……而对手居然就是自己的爱人……”夏鲁鲁以爱怜的表情看着罗丝……

“夏鲁鲁，如果你知道的话…请你告诉我，接下来……我们究竟该往哪里去呢？”

“你的眼神真的好像杰克…我了解了！其实，我就是为了告诉你们一切…才在这里等你们…告诉我吧！你们想知道什么。”

于是，达特便先向夏鲁鲁询问…关于让不沉之月的封印变强的封魔球的问题…

“杰克想要利用月之神器的魔力来破坏不沉之月的封印。”

“那……封魔球又在哪里呢？”

“封魔球以前是被旋转于五个城市内，但是……现在只剩下三个了。”

“其他的两个怎么了？”

“一个在龙战役的时候……于王都卡雷莎被破坏掉……，而另一个则在神龙王攻击水晶宫殿时遗失了……”

“那么……就算没有月之神器，也可以破坏封魔球吗？”

“其实……月之神器只不过是一个庞大的魔力器具而已，只要拥有与月之神器相同的魔力便可破坏封魔球了。”

“我父亲就是知道这个方法，才会要洛伊德不断地去收集……”

“这虽然麻烦，但却也是没有办法中的办法。不过真的很奇怪……为什么杰克会知道关于对魔球的事情？”

“而且不只是这样，连席娜是月之御子的事也知道……”

夏鲁鲁与罗丝彼此你瞧我我看你，这时达特继续提出问题……

“为什么要制造可以打破封魔球的月之神器？”“如果一开始便不想让巴拉基安普利欧诞生，那……根本就没有制造这东西的必要啊！？”

“虽然我极力反对，但是梅尔布却怎样都不听我的劝……”夏鲁鲁回答。

“这不是借口！”

“你太严格了吧～！但是……我可以了解。让我来解释吧！刚才提到在水晶球里封着巴拉基安普利欧的魂魄，其实这魂魄可以引出庞大的魔力，借此魔力可以支配其他的生物，而我……已经不想支配其他生物了，即使各生物的外表、能力都不同，但毕竟大家都同为生物，大家应该要和平相处才对。因此我为了减弱水晶球的魔力而制造了封魔球。罗丝……关于这一点过去我一直没有告诉你。其实守护着不沉之月的五个封印可以抑制由那里所流窜出来的魔力，而我的计划也成功了。”

接着，罗丝继续说下去。

“然而，梅尔布在知道这件事实后……他便制造了月之神器……”

“我弟弟好像一直以来就计划着要破坏封印……”

“那剩下的封魔球现在到底在哪里？”

“这个情报对目前的你们来说应该是最重要的情报了！但是你们要小心，由于杰克现在已经得到月之神器了，因此他随时都可以破坏封印。你们好好的听着～剩下的三个封魔球就在古代的都市之中，而这些都市的名称为……魔都亚格里斯、法都榭镍巴多斯、死都梅菲尔……”

“这些都市都还存在吗？”

“很吓人吧！但是事实就是这个样子。而这些都市在那次的战役中应该已经遭受到相当的破坏了。”

“那我们要如何才可以找到那些都市呢？”

“你们先到鲁裘去吧！这样一来，未来的道路就会打开了！”

对于夏鲁鲁说的话，哈谢尔以吃惊的语调说。

“要前往鲁裘？那不是我的故乡吗？”

“你们看！未来的道路已经打开了！现在已经是晚上了。在下一个日出来临前你们就在这里自由地逛一逛吧！”

在夏鲁鲁的催促下，一行人为了明日的出发做好准备，在城市中的各角落探索着。（这样一来未来的道路就打开了……席娜！等我吧！）

一个人离开庭园的达特抬头望着高挂于天上的不沉之月，手紧握着拳头。

◆招待

～背负着未来命运的人～

在夏鲁鲁的指导下，达特等人由双城搭乘皇后菲利号前往鲁裘，以求能够快一点向鲁裘的村长们询问有关于古代都市的场所。

“你们看那个怎么样……？那可不是一个由大海中伸出来的“棒子”。”

“在哪里？”

“就在海洋的正中央，但是那里的旋涡太强了，因此船只是无法靠近的。如果……前往高台上的话就可以看见。由于……这是最近才出现的景象，所以哈谢尔应该不知道吧！”

当达特爬上高台之后，一行人真的发现一个如同村长所说的高塔由海面伸了出来。

“夏鲁鲁曾经说过，现在在魔都亚格里斯、法都榭镍巴多斯及死都梅菲尔都还存在着封魔球，而存在于这个海域的就是魔都亚格里斯……夏鲁鲁之所以要我们来这里，他大概是考虑到杰克一定会先想要找到位于亚格里斯的封魔球吧……”

“罗丝！我想问你！所谓的“法都”指的是什么意思？它有何含意呢？”对于梅鲁的问题亚鲁巴特也想知道。

“我也觉得很好奇！水晶宫殿也被称之为“生都”。”

“……生都水晶宫殿是一个为了选出诞生之子的都市……”

“子的……“选择”？”

达特皱了皱眉头。

“魔力弱的下一代连出生的权利都没有，相反的，死都梅菲尔就是为了将死去的人的灵魂送回冥界的都市。”

“难道过去的有翼人连死亡都要受到控制？”

达特等人在听完罗丝对于有翼人的都市说明之后，便开始寻找前往位于海中的魔都亚格里斯的方法。突然，在伴随着一阵轰然大响下，海面忽然一分为二出现一条通往亚格里斯的道路。

“这是……怎么会这个样子？”

“魔法……到底是谁以魔力将海水分开了！”

这时梅鲁回答达特的问题。

“看来有人要招待我们了。”

达特等人有了最坏的觉悟之后，便开始走向亚格里斯。这时魔都的大门也已经打开，一行人也顺利地进入内部。而大门的里面就是这海底都市了。

“……想要在水中建造出这么庞大的空间，一定需要一股我们所无法想像的魔力才行……”

罗丝对感到惊异的亚鲁巴特进行说明。

“其实……这个都市在一开始的时候并不是这个样子的。过去为了可以轻易地支配眼下的生物，所有有翼人的都市都是漂浮在空中的。但是……这也只是在我们坠落之前的事情。”

“和父亲一起……吗？自从那之后经过了一万一千年之后我们来到这里。这回是为了要守护这里的封魔球。这真是不可思议啊！”

达特转头望了望亚格里斯。在那里出现了神秘的生物，那是由魔法所做出的生物。

“什么！这家伙是……？”

面对惊讶的达特，魔法生物罗格说道，“过去一直以来罗格都在这里的，我只知道这里所可以看到的东西及这里所可以听到的声音，……虽然我不想说话，但是这是要传递给你们的讯息，所以没有办法。‘你们终于来了！被带领来到这里的七位勇者，而罗丝……等待的数千年有如永恒一般，但也有如行星生命中的一瞬间……。拿出勇气向命运挑战的人啊……’接下来我就忘了。”

“这是谁留下的传言？”

“在我的脑袋里面只记得听说过这段传言，其他的都已经忘记了。”

罗格只是将某个人所传递的讯息说出来，其他的事情都没有回答，便马上从众人的面前离去。没有办法，达特等人只好进入亚格里斯内部进行探索，在各房间内，众人也发现许多有如罗格一般的魔法生物徘徊着，而一行人也由这些生物的口中得到许多相关的情报，同时朝向此都市的主人所在的中心部前进。

“时候到了！预言中的灾难即将来临……因此，我希望，经历永远的时光，在此成就……”

在来到目的地的，达特一行人的面前出现了一位有翼人。

“我是萨邦，是一个背负着等待你们到来之命运的有翼人，你们所想要得到的封魔球完好如初，现在正由赖斯特库拉肯所守护。”

“这一切你都知道了吗？”

“我还知道时间所剩不多了！”

“你……到底是谁？到底想要我们怎么样？”

罗丝向对方询问让自己来到这里的目的。

“我是……在龙战役中存活下来的人，为了复兴有翼人的世界而持续地研究着魔法。对了……连让自己长生不老也……。但是，镜中所映出来的外界已经不需要我的存在，现在已经不需要有翼人的世界了。即使拥有这永恒的肉体，但内心的道路已经迷失……4千年的孤独已经夺走了我的一切。无论是生存的意义或者是死亡的意义都……。然而，就在7千年前罗丝救了我。镜中反射出黑色魔物的姿态……而向命运挑战的罗丝的姿态，也让我找回活下去的意义。因此，我为了罗丝而继续研究，而研究的结晶就是赛依凯迪里克波姆与姆特。使用攻击魔法赛依凯迪里克波姆，可以阻止进行着创造主计划的杰克之凶行，利用姆特可以对不沉之月施予强大的封印力量。而姆特就快要完成了，然而想要启动赛依凯迪里克波姆的话，还需要你们强大的勇气才行。”

“我们的“勇气”？”

“光是我一个人的勇气是不够的……我的勇气还不足以让赛依凯迪里克波姆起动……可能是我根本就没有勇气吧！你们必须通过各种考验才行。然后再将此时所出现的“勇气”注入赛依凯迪里克波姆之中，使其起动。如果你们已经准备好了就来我的身旁吧！”

◆崩坏
~逐渐消逝的生命、魔都亚格里斯之死~

赛依凯迪里克波姆在得到达特等人的“勇气”之后终于完成了，而接下来新封印的姆特也终告完成。

“看来应该来得及……”

“这样一来，应该来得及阻止父亲的计划吧……？”

对于达特的问题，罗格回答。

“只要杰克无法破坏姆特的话。”

“现在马上启动姆特吧！快点对不沉之月施予新的封印。”

萨邦陪伴着达特等人一同前往封魔球所在的房间。

“我为大家介绍这个地方吧！这便是坐落于天上的灾危的实体……也就是破坏神的肉体……将“不沉之月”封印至今的封魔球……而这便是赖斯特库拉肯…一种为了守护封魔球而诞生的魔法生物。但是现在有了你们，或许它便没有表现的机会了。”

姆特就在赖斯特库拉肯的下方。

“那红色的光芒便是姆特……新的封印……”

“没错……姆特启动了，在新的封印覆盖于不沉之月时，那男子的野心也会跟着破灭。”

——突然，都市产生巨大的震动。

“你对我的介绍太草率了吧！”

“那……那个声音是杰克。”

杰克不知道从哪向大家发出声音。

“父亲！你在哪里？”

“我就在你们大家的面前。”

就在达特被告知杰克的所在之处时，他们看到眼前的赖斯特库拉肯。

“难道……它被控制了？怎么会发生这种事！”

当萨邦了解到杰克刚才所说之话的含意时，脸上出现了愕然的表情。

“……不会错！他正控制着赖斯特库拉肯的内心！杰克！难道这一万年的沉眠居然为你带来了魔力？”

“啊！……惊人的进化？不久我就会……超越一切的万物了！”

“父亲！回答我！为什么世界一定要毁灭呢？”

“这一切都是创造主索亚的意思，而现在已经变成我个人的意思了！达特……你可以挥剑砍杀我这父亲吗？可以砍杀创造出你们大家的索亚吗？而萨邦啊……！难道你要反叛索亚的意思……阻止神的诞生吗？难道你不觉得这一切都是没有用的吗？你们实在太笨了……洛伊德好不容易才找到的月之御镜已经失去利用的价值了……去吧！赖斯特库拉肯！将这都市、封魔球与姆特一起破坏掉吧！”

“大家！快阻止他！绝对不可以让父亲继续随心所欲地胡作非为了！”

达特等人化身成为龙骑士，并对抗由杰克所控制的赖斯特库拉肯。

在打倒赖斯特库拉肯之后，配置于亚格里斯的警报器突然铃声大响，整个都市剧烈地摇晃了起来。

“姆特的失控与封魔球产生了共鸣…”

“为什么？我们应该已经挡住赖斯特库拉肯的攻击才对？”

萨邦看着已经无法控制的姆特。

“对了！难道是由龙骑士所产生的力场失控所导致的……对不起……先将你们转移出去！”

就这样达特等人由封魔球之间被转移出来。

“萨邦！你也快出来！”

当达特想要进入萨邦所在的封魔球之间而将手往门上推时，他发现无论如何都无法将门打开。

“我要留在这里观察到最后一刻……你们快点离开吧……前往下一个都市。亚格里斯的封魔球现在就要毁灭了……”

“当时一个人开始……难道现在也要一个人让这一切结束！”

“即使我的身体即将消失了，内心还是会留下来……。而且将会赐予你们展翅飞往天空的翅膀……，飞向杰克，飞往不沉之月……”

“可是我们还有许多事情想要问你！”

“罗丝…谢谢你。罗丝……我对你…”

萨邦的声音被剧烈的爆炸响声所掩盖，都市摇晃地更加剧烈了，封魔球与姆特也慢慢地毁坏了，而萨邦的肉体也在这场爆炸中消逝了。

萨邦的消逝，也夺走了经由他的手所创造出来的魔法生物的生命。而魔法生物迪卡鲁与史西诺利用它们身上所残留的最后力量，将达特等人送往下一个应该前往的都市。

“杰克他……居住于法都榭镍巴多斯的皮诺……快点到皮诺那里……”

“连结着……传送装置的卡鲁迪卡尔……的力量也……”

迪卡鲁与史西诺分别将这些讯息传达给众人，不久之后，他们就如同断线的风筝一般倒地不起。

“他们都死了……他们利用最后的力量打开了未来的道路。”

“我们不会辜负你们的努力的！”

达特等人离开了已经死亡的亚格里斯，进入连结到法都榭镍巴多斯的传送装置中。

（未完待续/下次开始“处刑”）

●汝等对DC巨作“刀魂2”的开场不哼不哈，吾等便以为其只有“中等水平”。现在一看汝之“大作品”，却在“中等”之下矣。（南昌师大附中 阿哲）

●世嘉，我是一个傻瓜，一个暂还没有多大能耐的人，但请告诉我，我能为你做些什么。买正版？没问题！（洛阳一高“欲以我铁奉SEGA”的李奋）

秘技偏方

责编胖子

街　拳皇 2K　HP = 8

中怪 KU 登场：按如下顺序，在 WHIP、VANESSA、SETH、MAXIMA、K'、? 格上各按一次 START 键，然后将摇杆上推或下推，KULA 就会出现。

此中怪的招式为：前 A、右下 B、下前拳、前下前拳、下后拳、下前下前拳、前下后前下后拳。

GB　流行音乐　HP = 7

全曲目密码：PERCUSSION。这可是我半个暑期的心血啊！请刊出吧！另，8 月号关于"上海 KONAMI"的新闻中有个错误。那世界第三的摩天楼叫"金茂大厦"，不是"金贸"！

又，GB 上的"BEAT MANIA"一代，全曲目密码虽然是"KOBEBEEF"，但 ARCADE 模式中特殊曲目"DJ BATTLE"是无法用此密码选出的。应用"KONAMI"或者"BEAT MANIA"。（上海 B.PAYAN）/胖子：我知道那个贸是"茂"，北京晚报登过 N 次。但是上海记者不小心写错了，编辑部为此还展开了大讨论，最后他们仍然拒不采纳胖子的意见，而是保留了原作"不得增删"。

DC　5 频道　HP = 10

ULALA 拥有不死之身の"银河 MODE"：主角在移动中或在 MORO 星人提出问题中，输入以下指令：L、R 键同时按住后"↑←A←A↓→B→B"，入力成功可听到"呀～！"的声音。

该秘密模式中，MORO 星人的 DANCE 攻击 100% 被 ULALA 返回，堪称"天下无敌 MODE"。由于 MORO 星人出题中时间较紧，建议在移动中输入。但是注意，一但输入成功解除永远不能。

胖子鼓掌：游戏很难，有了秘技就变简单！快玩快玩！

DC　法拉利 355　HP = 4



→达成条件就有戏！



新增的三个赛道：出现条件很容易理解但不易达成。首先应在指定赛道夺得前三名，然后还要使自己的总走行距离达到指定公里数才行。如下表所示，想让 ATLANTA 赛道出现，先得在街机模式下的**もてぎ**或铃鹿 SHOT 赛道上拿前三，这样当你的游戏累计总驾驶公里数达到 500KM 后新赛道就会出现。在最初的几条赛道上连续跑多少圈才能达到 500 公里呢？下面表中已列出。

コース	条件1	条件2（総走行距離）	もてぎ	鈴鹿ショート	モンツァ	SUGO	鈴鹿	ロングビーチ
ATLANTA（アトランタ）	もてぎ or 鈴鹿ショートをアーケードモードで3位以内	500km	200 LAPS	223 LAPS	87 LAPS	135 LAPS	86 LAPS	196 LAPS
NURBURGRING（ニュルブルクリンク）	モンツァ or SUGOをアーケードモードで3位以内	600km	243 LAPS	268 LAPS	104 LAPS	162 LAPS	103 LAPS	235 LAPS
LAGUNA SECA（ラグナ・セカ）	鈴鹿 or ロングビーチをアーケードモードで3位以内	700km	283 LAPS	312 LAPS	122 LAPS	189 LAPS	120 LAPS	274 LAPS

告示：凡改口称"胖子"者，责编一律优先审阅其信。

秘技最主要来源是读者，来信量巨大，请字迹工整。

PS　太 9　HP = 9

一些重要的小秘密：①在游戏后期（第三、四碟），当拥有了飞空艇后，到地图最左下的一个唯一有高山的绿岛的半山腰，有一个隐藏地点（门口有两条瀑布流下来），名叫"**ダゲレオ**"，此地进入后左拐，在一个控制器前先将最左边的平台降下来，在旁边找一根铁棒插进去稳住，再将最右边的平台降到最低，踏上去就可到 2 楼，武器屋中有许多强力装备可买，合成屋也很不错。不过，去之前一定要备足资金（可以买到齐达内攻击力最高的剑，等等）。②还是在上面隐藏地点中二楼蹲有一个爱与你讨论问题的"若者"，他的问题如果主角都赞同（都选第一项），则他会给你一个药品或道具。二楼还有一个红发的"4 本腕之男"，按"方"键与他对战卡片，可赢得几张稀有的交通工具卡片。③在"**トレノ**"这个城市，刚进城左边有一个喷水池，只要不断丢入钱进去，过不了多久总会得到一个道具或药品。④游戏后期回到有召唤壁的"**マダインサリ**"的最内部房间外，会遇到一个在欣赏水流的名叫"**ラニ**"的人，他有几张珍贵的卡片。（成都盐道街中学 陈亚可，南京中国药科大学 尤恒等提供）

GB　吞食天地　HP = 1

几点心得与大家分享：①最高金钱法：去洛阳城的道具店中，可买到毒针，买后再卖掉，店主会说 000080（? ），卖了 6 万元（刘备军最多只能带 6 万元）。在此城中还可买到张飞和关羽的究极武器。赚大了！②在攻下青州之后，在城里面皇宫上面有一个草丛，有一人那么高。走到草丛里，就会发现有一个山洞，里面可找到"虎盔"和"连射弓"。③增加士兵法：在洛阳城左边宫殿的地方，有一位武士站在那里，对话时，他会说"请带我们一起走吧"，然后给了刘备军 5 千士兵，此时再与他对话时，他还会说同一句话，又给了 5 千（真大方，难道是拐卖人口的）。多来几次，刘备军的士兵数就到了极限——36000 名。第五章"攻城"战中，只用"士兵战"就搞定了，统一中国时简直势如破竹。这样的士兵在长安城可能也有一个。在打到去找刘表时，从袁绍的冀州走出来，在下面的桥可无限升级，上来和下去都有人守，用攻城战只要一秒可解决（攻城战有时不行）。（天津市大港区八号楼 25 栋 3 单元 102 室 曹伏，300270，欢迎来信。福建省福清市福清实验高级中学，翁武杰）

SS　J 联盟球会创造 2　HP = 7

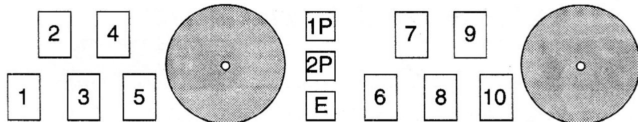
愿与天下土星迷分享：我为拥有 SS 而自豪，原因很简单——方圆十几里，只有我一人有 SS。PS 遍地都是，已经平民化了，而 SS 贵为天子，PS 安能与之相提并论！①隐藏的 LV4 大体育场：门票重要，观众越多越好。当你率日本队冲击过两届"INTERNATIONAL CUP"（不管输赢），已经拥有球场的全部设施，且资金在 260 亿以上时，设施建设中就会出现隐藏的 12 万人大球场。②隐藏的 LV5 级 CLUB HOUSE：游戏进行到 10 年左右，带队夺得一次以上 J 联赛冠军，资金在 200 亿以上时，电脑会问你是否愿花 97 亿 3000 万建 5 级 CLUB HOUSE。③投资改造北海道大钟楼：前提是球队总部选在北海道的旭川市，当游戏进行到 10 年左右，球队对城市的不动产投资加强团结累计超过 60 亿时，市民会要求球队对本市的大钟楼投资 4 亿 5 千万进行改造。④球员致残：我是自私的教练，一切好球员皆想得到，但一些理想球员总要向我提出不满甚至要求转会。实在无法挽留之，请在每周的练习中首选基础练习，在基础练习中选择最后一项"特别调整"调整一次，该队员的疲劳度会增长 50 左右。重复上述行为 2～3 次，他必重伤退役。（济南 车翔）/胖子话：SS 秘技欢迎



↑新增的 ATLANTA 赛道一景。

大家来信纷纷改口称"胖子"，言语之亲切，令胖子我喜不自胜

街 BM 4th/5th HP＝4



北京大望路著名笑星周昀先生登场！：胖子话：这个周读者与电软有些缘份。周语：龙哥耷，送到天大师手中也未必能好到哪去！好稿又多又好，臭稿子也有的是呀！又臭又长呀！我是发誓要年底之前买DC呀！无奈，街机这个最可爱的东西，让我总是前功尽气(？)买不了DC。蓝岛西区、崇光SOGO、万通新世界，都是隔三差五常GO的圣地。天师GO吗？我虽不是高手，但我一直坚信玩游戏不是玩命，无论什么游戏我从不专注去练，被周围的人视为不可理解。说到这我就想起贵刊举办的DDR大赛，决赛时我也在场呀！临走时还让S.P(也不知是不是假冒的)签了个名，那个主持大胖子不会就是你吧？反正我也没问(遗憾！)。你们吹了半天DDR这种俗游戏，不说俗也罢，关键在于你玩这类游戏玩就玩吧，还非得红脚绿脚的，还真玩命！哈哈……破绽出来了。只玩了一两首歌，看看那些家伙吧，浑身是汗，呼哧带喘的。此种游戏估(？)然好，但照此一玩也还能上得了大雅之堂？还！游戏无罪，跳者范傻。再看看对面音乐节拍，4TH多好的游戏，动中有静，静中有动，即可娱乐，又可欣赏，此游戏游戏才是真正意义的游戏。还有像桑巴舞厅，可圈可点呀！若评奖的话，给这类游戏一个绅士奖也不为过之呀！为了避免BM新手问老鸟秘技的麻烦，我投它一稿。

4TH●①调全部隐藏模式：投满币不进入，然后按上图所编键位代号，依次顺序不间断打6、10、9、8、9、8、9、6、7、6、6、10、9、8、9、8、9、6、7、6、6，接着，一人玩时则同时按下2＋4＋1P＋E进入；若2人同玩则同时按下2＋4＋2P＋E进入。但切记要等到进入选难度画面1－2秒后再松手，否则容易失败。②随意模式：投满币后不进入，正时针慢速转2P的盘三圈，再进入即可。③同理，逆转2P三圈。

5TH●①调全部隐藏模式：按上图，投满币不进入，先让1P的盘正时针转到四分之一圈的时候，开始打5、4、4、3(盘继续转而打键停1～2秒)3、2、1、3、3(盘继续转而打键停1～2秒)9、8(盘继续转而打键停1～2秒)1，之后在1键和盘同时停止的情况下保证盘大约转了1圈多半圈，这时再进入即可。②随意模式：按10键7下，按下的时间长短分别为：短、长、短、短、长、长、短。注意："长"约1～2秒保持，短约二分之一秒保持。：③镜面模式：按6键7下，按下的时间长短分别为：长、长、短、短、短、长、短。条件同上。另外大家应注意，关于5TH的秘技失败可能性较高，所以请多多尝试。

PS 太9 HP＝6

让小魔导士的攻击效果提高一倍：首先不要让比比装上"リフレク贯通"能力，而同时各位同伴都要装上"リフレク倍返"。这样在比比黑魔法攻击时选择己方为攻击对象，魔法就会双倍的反弹到敌人身上。比比攻击力平添一倍。

街 拳皇'2K HP＝8

隐藏ANOTHER STRIKER：在选择使用ACTIVE援护还是ANOTHER援护时，在后者处输入"上、左、左、左、右、右、右、下"，就会出现隐藏的第三个STRIKER。　（上两条为武汉张敏提供）

DC 街霸Ⅲ 3rd HP＝6

一点小小的补充：①选隐藏角色时，除START＋六种键外，第七种为弱拳＋中脚＋重拳。②HUGO的隐藏PERSONAL ACTION：按下的同时输入"重拳＋重脚"，便会有POISON出场并挑衅。③春丽：在决胜局胜利后按住方向键上，她会有不同的胜利姿势(非常可爱)。④Q乱入条件：1，不输入一回合。2、所获评分都在"D"或更高。3、至少有两次SP POINT(即两次评分比上一次高)。4、有一定数量的SUPER FINISH(防住屈死不算)。设定不同的决胜回合数就有不同的数量要求，具体如下——一回合3次以上，三回合3次以上，七回合则为9次以上。(武汉 愈发感觉街霸好玩的张敏/武汉市武昌区徐东路金银岛花园3－1－601，430063，愿意交流)

PS 女神异闻录～罚 HP＝8

轻松过陷阱：游戏中有很多可以把人跌到下一层的陷阱，很麻烦。这里把我的发现给大家，望有所帮助。珠间留城：进入"反门之间"后，这里即是刚刚说的地形，需走到8F的"ウテナ之间"攻打龙藏。要通过这里，得观察一下地板。地板上的花纹是红色上面的白色图形。其中有大圆和小圆。只要沿着不同的大圆之间走直线，从一个大圆走到下一个大圆，便可轻松通过。(石家庄无名氏)

街 月华2 HP＝0

耗血最多的必杀技：玄武翁有一招近似超杀的必杀技。选用"力"的模式，待体力槽集满时，再输入↓→轻拳(注意：必须是轻拳)。当放出六至七只小乌龟时，就会在玄武翁的鱼篓里爬出一只巨大的玄武。如果对手中了此招将会耗血50％。(吉林市 赵鑫)

GB 心跳.体育篇 HP＝7

馆林见晴特殊事件：她的告白条件大家已经门清，其中一项为能力数值要达到任意两位女生的告白要求。满足其余各条件后，故意将数值控制在仅适于一个女生的范围中，并将该女生追至最高心跳状态。结果在毕业前的最后一个周日，馆林便会来电话相邀并表明身份，接着发生感人的特殊事件。想看到此事件要注意：馆林的告白条件须满足；有个女生肯定告白；能力值只能达到该女生的告白条件，若还适于他人，则无此事件且馆林必在毕业当日告白。(四川新津 岸边露伴/胖子话：你的字龙哥说不错)

GB 心跳.文艺篇 HP＝7

伊集院レイ秀出法：游戏中按选择键便可看到GIRL FRIEND SHOW的画面，伊集院的出现方法最特别：游戏一开始便一直执行"运动"项(注意回复体力，不要让自己存在"ゲカ"和"病气"状态)，待运动项数值达到150时，开始与伊集院通电话，并开始进行容姿项。圣诞时，外井(女扮男装的看门人)便因你棒棒的身材(运动260以上)，放你进PARTY，而且外井也会脸红。三年后，达到伊集院的告白条件，并有运动400，容姿250的能力，加上外井的三次脸红，在告白日，便会有与外井的隐藏对话！！待レイ告白后，再次进入游戏，便可看到伊集院的隐藏画面了。不知未到达到伊集院的告白条件，可否有外井さん的告白呢？(注：第一年圣诞前容姿不可超过69)

ソーリー，字写太小了。GAME让我学会日语，玩游戏真是好处多。另，与诗织同属一社只需参加吹奏部。(湖南长沙 马奕超)

GB 牧场物语2 HP＝8

几点心得：①躲过暴风雨：游戏中每年夏秋会有暴风雨(雪)，造成无法喂食，农作物减少等损失，还会令幸福指数下降，危害大大的。其实只要在暴风雨(雪)的前一天去泥瓦匠铺找ユゲン让他为你建造桥、温室、自宅等，第二天一大早他就来估价，此时选いいえ。这样，暴风雨就没有出现，不会有损失了。②获得神奇手套：此法需通信。以下条件需双方同时达成：在图书馆玩到十五格拼图后，去调查花店招牌下的那朵花，会出现一行日文，随后双方去图书馆通信，交换地图。成功后去后山，在最上方那颗果实的左边，拔掉挡路的草，对着树梢调查，便可得到神奇手套(ミラクムグローブ)。装备该手套，出货时，将作物收起，再扔下，便完成了出货，非常方便。③获得超级工具：将生日定在春月3日，并在2日去和工具店的ビル谈话(保险起见，多对话几次，并且1日记录后，2日不要记录)，3日，他便会送来礼物(如是村长，那么，重来)。你可选镰刀(前)或锄头(后)，三日后，去工具店取即可。正常情况，帮ビル将ウィル送到医院后，与ビル对话，三日后去工具店获得超级镰刀；旧锄头用坏后，叫工具店修理，三日后获得超级锄头。　(浙江桐乡 让胖子背着去出货的陈晓璐)

街 97 HP＝0

无法防御的龙虎乱舞：选用坂崎良和八神，在中距离同时使出龙虎乱舞和八酒杯，使八神被乱舞击中2HIT且撞飞。良亦被八酒杯击中，但会瞬间冲破封印，继续打出龙虎乱舞。八神起来时，将不能摆防御动作，接下来的龙虎乱舞便无法防御(若把摇杆拉后，八神中招不能摆时便不呈受创状态，只会后退。用罗伯特的龙虎乱舞和金家潘的凤凰脚也能成立)。以上秘技在模拟器和街机上都证实能用。在PS、SS版上没试出来。(广东云浮市 江枢)

打假：本人虽不是什么高手，但打出97八神十四击不在话下。有截图为证。至于什么15HIT，则不在本人能力范围之内。

推翻"15HIT不成立"说法：甲(任意对手)与乙(八神)都在版的同一侧，甲在版边上，乙在甲的外侧，甲使用→回避，向前跑，一直跑到另一侧版边，这时，乙(八神)发一个慢暗勾手，沿后向前追赶，一定能够追上，待暗勾手打中，同时输入(近身)跳百合、↓B、立B、梦弹1段、弱葵花2次、八稚女。若15连，版边会出现连击数。以上，本人亲自使用过。(辽鞍山市立山区千山高中 祝琪)

HP：最近大量读者搞不懂FP的意思，特改为HP。此值的定义与原FP相反，即，越可靠越实用的秘技，HP越高。

SS 三国志孔明传 HP＝4

升级法：只要在任一关中，打败大部分敌人，不能完成过关条件，选“全军撤退”，如此反反复复打这一关能获得许多经验值。（广东茂名 张云波、张思远）/胖子话：秘技大门向土星敞开。

PS PE2 HP＝5

几点心得：①现行攻略都公认 PE2 的真实结局有三个条件，其实还有第四个，即在“整备桥”（55）取得 PIERE 留下的字条后一定要在停车场打个电话回总部（会发现 LODIE 的通话突然中断，于是在军营里会再遇见她；否则 RUPERT 还会给你麦林手枪，但真实结局泡汤）。②去整备桥时别打开所有锁：电子锁其中有个像电闸似的东西，最好把它关上。因为那是控制“人工温室”内自动防卫系统的，关上后那两台“生物发电机”会变得毫无防备，随便打。③进入小镇后边铁丝网的正确方法。贵刊？期的方法实为麻烦，其实只要每跑到一个拐角处先举枪再放个火球即可（1 级有时需再开一枪，2 级可放心前进），听到叫声，确定敌人已死。如此可一次消灭路上敌人并进入铁丝网，不必开三次。另外，本战 MP 修正十分高，当时的水平绝对一次加满，所以不必吝惜 MP。④ DOUGLAS 叫 AYA 去 6 号休息室休息，如果 AYA 先去酒馆的话会发现 KYLE 正在那里闷酒。去和他畅谈吧，把压在心头已久的话都说出来吧！心情好了许多。对啦，那家伙还挺有意思。（吉林省松原市油田实验中学 石天一）

街 圣剑三国 HP＝8

隐藏战役：“博望坡之战”中，如果单人作战并骑马，在博望坡桥上走到头，并迅速调转马头，消灭三批敌兵，在关底便见不到李典，同时只能得到一把圣剑，拾起来返回博望坡桥上，大量敌兵便会出现。（长春一汽 仲崇喽）

PS 太 9 HP＝7

想挣钱，往下看：①进入トレノ的武器屋跟店主对话（选第二项），之后就派其中一位角色去跟铁栏下面的怪兽单挑，打倒怪兽后得到的金钱很多，接下来的怪兽能力一次比一次强，当然所得金钱也一次比一次多。有兴趣者不妨一试。②在ダゲレオ附近的的一个心形的岛上森林会不时遇到一些猫形的妖怪，打倒它后虽没什么经验值但却有了点 AP 和 5000P。在战斗中遇到的小丑只要对它提出的问题回答正确就可得到不少钱（按×或○决定），随着答对次数的增多，所得奖金也会增多。连续 8 次回答正确，奖金将从 1000G 增至三十万，此技适合游戏初期铁不够时用，学会后可大大挥洒你的铁。前 8 问答案：(1)剧场艇……×。(2)1600 年……×。(3)君…小鸟…×。(4)陆行鸟森……南问　○。(5)君小鸟……聊作　×。(6)フ……×。(7)友好…攻击…○。(8)…城…城…大　○。（以上是广东梅州市 陶然、北京丰台洋桥北里 赵君）

GB 游戏王 3 HP＝6

超强怪物获得法：爆机后取回进度，会发现塔多了一层地下一楼，在那里有一家店子，连续使用店里的抽取机 99 次后便会得到游戏王的人偶。将这东西练到 50 级，便会进化成超级游戏王，攻击力极强，攻击范围为整个战场。另，我还想提供“流行音乐 GB”的心得，在 PASSOWRD 中输入“MAX”便可在 ARCADE 和 FREE 模式中玩所有隐藏曲子，这是最强密码。（青岛四川路 曹智杰）

DC、SS 樱大战 HP＝6

花札大战：老实说，我曾经为投不投“樱大战”的秘技而犹豫再三，因为这已经不是什么新鲜秘技了，可前两天我在街机厅碰上一个自称“樱迷”的玩友，他说自己对“樱大战”了如指掌，可当我问他花札大战中第一次对降魔刹女是赢是输时，他却什么都不知道。于是我把这秘技传给他，他这才知道还有这些秘密。这件事对我有所感触，才下决心投此秘技，以帮助类似的玩友——在“帝剧最长一日”中最后的秘密就是能和花组全员包括副司令藤枝昌蒲在内一起玩花札的“こいこい大战”。首先，去昌蒲的房间回答关于樱大战游戏内容的初级问题，完成后去红兰的房间与她玩花札并胜出（至少在 20 文以上），再回昌蒲的房间回答上级问题，全部完成后昌蒲即会带大神去沙龙参加“こいこい大战”。

PS 太 9 HP＝5

费血最多的特技：队伍中有一个用枪的龙骑士，它的最终武器所修的特技（骑士の纹章），最初使用时只费敌人 6800HP，可每用一次就会多费 100～200HP。如此只要多用几次就会费血 9999，是本人目前为止发现的费血最多的特技。此技耗费 MP16，最终 BOSS 三次搞定。

培育黄金陆行鸟：陆行鸟之森（チョコボの森），骑一陆行鸟进入。和莫古对话选第一项开始挖，边挖边按挖掘键（□）。当陆行鸟叫“唉！！？”时仔细挖，鸟大叫时就挖到了宝。这时画面上会出一数字框表示宝物所埋深度，这时连打挖掘键，数字框里数字降至 0 时宝物入手。チョコグラフ（陆行鸟的石板），这时莫古会告诉你有关石板的事情，然后到鸟旁按○键，会多出“チョコグラフ确认”的选项，进入后左上角为所装石板，左下为已找到的石板，右上为陆行鸟能力。当装上石板后可到大地图上寻宝。以后每挖一个石板都可以到大地图上去寻宝，当挖到第三个宝藏时，陆行鸟就有了过浅滩的能力，当在陆行鸟之森挖到一定程度的时候，莫古会告诉你已经挖不到石板了，让你到“チョコボ入リ江”去挖。这时仔细看一下地图，这时仔细查看一下地图，发现被遗忘的大路西南方多了一个点，上面显示“チョコボ入リ江”。注意此处的地形，要去一绿色小岛上去抓陆行鸟，且要从被遗忘大陆的南边浅滩处兜一个大圈子才能到达“チョコボ入リ江”。在这里挖到一定程度，莫古会让你回陆行鸟之森去挖。回去后发现能上到以前上不去的两边平台，（这时你应有山地行走的能力能行），可挖得“深海走行”能力。如果在陆行鸟之森挖光了所有石板，莫古又让你去“チョコボ入リ江”，以前左边的深水区现在可以进入——终于挖到“超级黄金陆行鸟”（飞空艇不吃香啦！）。如果你在“チョコボ入リ江”也挖光了所有石板，莫古会让你使用一种蔬菜飞到“陆行鸟空中庭园”去挖（所用蔬菜会在挖石板的过程中挖到）。

进入“陆行鸟空中庭园”的条件：①先让黄金陆行鸟飞起。②世界上某个小岛或大陆处有一小团浮动的阴影，好像天上有一小团云彩的样子。③让飞着的陆行鸟进入云彩。④使用蔬菜进入云彩。在这里挖到的石板上所显示的宝藏大多为各角色的究极武器。本人用此法在三小时之内全部 OK！（北京 赵君）

DC 维罗尼卡 HP＝8

无限火箭筒：完成游戏并得到 S 级评定即可得到之。S 级评定如下：①4 小时 30 分内完成游戏。②急救剂使用次数为 0。③色带使用次数为 0。④CONTINUE 次数为 0。⑤DISC1 中将止血剂送到罗特利哥处。⑥DISC1 中在放映室营救斯蒂夫的时间不能过长。达成以上条件即是 S 级评定，并可在新一轮游戏中的次元箱中找到无限火箭筒。

第二柄 M－10：整部游戏共有两柄。一柄由克蕾儿找到却给了斯蒂夫，另一柄可由克里斯找到。首先要在 DISC1 中克蕾儿确有将止血剂送给罗特利哥，并留下打火机，然后在 DISC2 中克里斯撞见未死的罗特利哥被沙虫吞下，再干掉沙虫将他救出，他在临死前会把打火机还给克里斯，这时马上回到罗特利哥被吞下的现场，在一凸起的墙壁上找到一幅人像手持火炬的图案，对此处使用打火机即可得到第二柄 M－10。另，打火机的用途：在有吸血蝙蝠的场合只要装备打火机即可平安无事。此方法在 DEMO PLAY 画面已有提示。我对看到这封信的胖子编辑致以诚恳的歉意，看我的字一定很费劲，您多费眼了。（北京石景山 K1）

无限霰弹：当 CHRIST 用三张军证打开情景模拟室的机关后，便有两盒霰弹出现。之后再出入房间两次，便有一盒无限弹。

DC、SS 樱大战 2 HP＝7

几点提示：①扑克大战 2：在“帝剧最长一日”中先到游戏室找高村椿回答初级问题，完成后再去屋顶找山雄一上级问题，全部完成后即可在沙龙与花组成员一起进行“トランプ大战 2”。②战斗演习：在帝剧最长一日中先到二阶客席找神原由里回答战斗篇初级问题，完成后再去阳台找藤井霞回答战斗篇上级问题，全部完成后即可去藤枝枫的房间，枫会带大神去地下使用“战斗演习机”进行战斗演习。这里的战斗分初、中、上三级，如果三级的成绩都取得第一名的话，还会追加特级演习。试着挑战自己吧！③活用“队长”指令：战斗中“队长”这项指令无论在大神执行第一个行动项目之前还是之后均可使用，因此利用这一点可先选择对大神第一个行动项目有利的作战方式，从而间接提高大神的能力。比如，首先用“风”的移动力移动至敌人旁，再用“火”的攻击力攻击敌人；或者先用“火”攻击敌人后再用“山”加强防御或干脆用“风”撤退（说穿了即是打完就脚底抹油）。（本期“樱大战”为北京 K1）

读者说：太 9 的烂碟中有些 CG 不完全，定格情况很常见。但是只要在 CG 定格时打开盖子再合上便会跳过 CG 直接到移动画面。



游戏业的战争

——游戏软件业的怪圈

高成本与低销量的悖论

文/鸟场宏尚（日）
译/刘飞扬

上期文中提到一位公司很器重的程序设计员却辞掉了公司的工作，主要原因是觉得自己从业的公司没有什么前途。近年来，日本游戏软件业外表上轰轰烈烈，一派繁荣景象，而实质上它们的处境已是每况愈下。

本期从一位日本著名游戏导演的个人亲身经历，揭示了游戏软件公司管理体制和决策机制落后，导致资源配置不合理。这种情况造成大多数游戏软件公司都为成本与销量的难题所困扰：想多花钱投入软件制作，却不堪成本的重负，而压低成本制作的游戏又卖不出去。如果一个公司的成品堆积如山，也就离破产倒闭不远了。游戏业的战争无论在硬件战场上还是在软件战场上都同样的残酷。

本文到此全部登完，欢迎大家对本栏目提出批评和建议。

☆某著名游戏导演的经历

说起部分上市的大企业，即便现在也一般是定期录用一流大学的毕业生，而在与电子相关的领域却往往不是这样。这也许就是大变革时代的象征吧。

从PC时代开始移植PS的人气游戏《E……传说》的导演R氏今年40岁，可以说是游戏时代的开创者之一了。他现在是在电脑市场上占有相当大份额的F公司软件事业部的一名职员。

R氏的经历非常有意思。

他从高中时代就是一个超级玩家，并且用当时性能很低的电脑自己设计了很多游戏。毕业后，抱着“无论如何都想作游戏”的信念而进入了电子专科学校。因为在当时还没有什么正规的“游戏学校”。

但是当他进校后才发现，电子专科学培养的是SE（系统工程师），于是便休学了。他用从父母那里拿到的学费购买了当时刚刚发售的苹果2型机，在一间公寓里边玩游戏边自己进行开发。

公寓的附近刚好有家游戏公司。不能总玩游戏呀，于是他就去那个公司推销自己的游戏企画。尽管未被采用，但后来接到了公司打来的电话，让他参与现在开发中的游戏的设计。

终于他走进了那家公司，并在那里学到了作为一名职业游戏设计师所应具备的素质。

☆游戏界不认学历

在具备了作为一名程序设计师的能力后，R氏又成为了自由人。此间，后来的东家F公司推出了搭载自家操作系统的新型电脑机种。这还是在Windows确立霸权很早很早以前的事情了。

新机种据称要与硬件同时发售一百种游戏。此时的R氏也对苹果2型机感到厌倦，于是就毫不犹豫地买了F公司的新机种。

正所谓“是广告必有水份”，与硬件同时发售的游戏别说一百种了，只有可怜的几种。R氏把这几种游戏都买来玩了一遍，可是有意思的竟连一个都没有。把爱机苹果2卖掉买了新机种的R氏后悔莫及。

左等右等还是不见新游戏的踪影，他终于按奈不住去了F公司，结果得到的回答却是：“我们本来是准备出一百个游戏的，但是计划却总是行不通。事实上我们现在正在招聘开发人员，你有没有兴趣呢？”

轻易地通过了入社考试后，R氏逐渐成长为F公司游戏设计者中的佼佼者。

现在的学生读者也许很难理解，但比起从金泽的一所大学毕业进入当时还是小公司的任天堂的宫本茂和作为设计者进入风险企业艾尼克斯的堀井雄二，R氏的经历更是那个时代的象征。

日本的“大企业”很少有中途录用的，它们大多数都偏重于学历，像R氏这样的“专科学校中退”的学历，大多看到简历后就会被扔到一边。

☆电脑公司的失败：不花钱的软件卖不出去?!

R氏主要为新机种PC开发游戏，后来当F公司推出了采用独自操作系统的游戏机（F公司宣传为多媒体机）后，也参与了软件的开发与设计。

但是不久，微软的Windows逐渐一统了操作系统的天下。在此之前，由于一种操作系统只能使用对应这种操作系统的软件，各软件公司都对软件的开发非常热心。比较有名的是F公司的竞争对手NEC的98系列的“美少女软件”。随着WIN的普及，电脑硬件公司开发软件就越来越没有什么意义了。以“普及硬件”为目的的软件开发计划也开始受到公司整体“预算框架”的制约。

R氏的理想是制作RPG。

F公司是电脑公司，因此一开始无法制作以游戏机为平台的游戏软件。尽管是一家可以代表日本的大公司，但F公司也不得不考虑利润收益。由于对象是PC机，制作费用也相应地受到了限制。在这种种制约下，R氏计划开发制作费用相对较低且很有人气的“学园恋爱SLG”。

R氏还特地下了一番功夫，创造了一个世界观，把故事的舞台设定为其中的魔法学园，以便将来制作RPG的时候就可以在同一个世界里展开新的故事。

但是困难却刚刚开始。虽说游戏企画得到了通过，但是作为历史悠久的“一流企业”，有很多东西就不能像一般的游戏公司那样想怎么干就怎么干。首先必须说动从名牌理科大学毕业的顽固上司，得到他的认可才行。

在《E……传说》最初的企画书中就将名字冠以了当时流行的迪斯科M……，称为《魔法学院M……》。对此，R氏苦笑道：“没办法呀，为了说动上司只好说什么‘现在的年轻人就流行这个’”。

同时R氏还准备进行小规模的广告宣传攻势。利用电视为媒介则有些太大张旗鼓了，于是他想到了收音机，当时的收音机卡通剧利用配音演员的人气正处于全盛时期。R氏与广播电台合作

播出了《E……传说》的节目。软件因此人气直升，成为了PC软件中为数很少的畅销作品。

F公司决定乘胜追击，与广播电台和玩具厂商（PS版的出版商）正式合作，还召集了各大媒体公布了这个消息。

但是这时，情况却急转直下。

首先是老牌玩具厂商T公司推出的PS版的《E……传说》未能获得好评。某大电器商店的采购负责人告诉了我其中的原因："毕竟制作费用在那儿摆着，与以PS为载体的游戏软件相比图像要差许多。"

接下来，也许是受这种评价的影响，或是"其它的学园恋爱式SLG的制作时间和开发费用都有了大幅提高"（R氏本人）的原因，续作的销量明显下降，低于了公司的预计指标。

发表的时候包括了别的公司，但计划本身却变得很奇怪。广播电台的负责人发起了牢骚："我们花了不少钱却费力不讨好。"一位消息灵通人士开玩笑地说："《E……传说》的续编与第一部相比，标题画面出现的名字多了许多。多半是那些上头的家伙，他们看到第一部成为了畅销商品就蜂拥而至抢夺胜利果实。"

计划能承受住这么多的压力吗？

"F……公司受半导体和电脑市场萎靡不振的影响，经营状况颇为不妙。软件开发部门也只能小心度日了。"

☆越是号称"实力本位"的大公司越是封建王朝

在代表着日本的大公司作一个"游戏"时却要经过如此多的周折，也许令读者匪夷所思。但在游戏界，越是大公司越是不讲道理。即便像史克威尔那样打出"实力本位"口号的公司，其实公司内部却是"乌烟瘴气"。

原在某大公司工作的自由程序设计师告诉我："是否能进入人气软件的开发小组，在收入上有着天壤之别，而决定着开发人员生杀大权的就是负责开发的导演。这与封建时代的官僚有什么不同呢？"他就是因为无法忍受这种气氛而毅然地抛弃了安定的公司职员生活。

☆高薪的背后是一小时一千日元的打工生活

尽管如此，能进入大公司的人还是比较幸运的。

从前，年轻人想方设法要挤进游戏界。有这种想法的人越多，想把他们榨干的心黑手毒的经营者也就越多。

一位在游戏学校兼任讲师的程序设计师告诉我："现在动画制作者的月薪只有五万日元，由于公司主要在韩国和台湾揽活，所以必须与当地公司进行价格竞争。虽说游戏界还没有这种现象，但是志愿者太多了，如果碰到的是一个没有良心的经营者，那苦日子就要来临了。"

从他的学校的毕业生中我也打听到了不少内幕。

"小时工的工资如果高得离谱，那你可就要当心了！"某毕业生被广告中高额的小时工工资所吸引，应聘进入了一个游戏开发公司打工。社长却对他说："你就进我们公司当一个正式员工吧。"一般来说，游戏开发的工作如果一小时能有一千日元就已经是很不错的了。如果比这还要高，留神，一定有什么阴谋。那位毕业生尽管觉得有些奇怪，但月薪十六万日元的"正式员工"却也不赖，于是他就决定在那家公司工作了。

"公司一点都不讲什么信用，一个月到头来只能领到十万日元。由于扣掉了保险金和税金等，给人感觉'活得真幸福'！？"

这还算是好的咧。

"还有的一个月只有四、五万日元，连房租钱都不够，结果只能住在办公室里。"

这位月工资十万日元的毕业生在经历了游戏界家常便饭的"以办公室为家"的生活后，终于在规定期限内把软件开发完成了。在发奖金的时候，由于他成天住在办公室里没有注意考勤表，结果因"迟到"只拿到了1/5的奖金。中途没有辞职是靠着一种"完成"的欲望，而且那时候几乎忙得没有空闲考虑辞职。

可以想像，业余的游戏设计者要想立身出世可谓难上加难。



☆畅销软件的背后是堆积如山的积压软件

企业本身大都步履维艰。

1998年游戏界最大的一宗破产案也许就是资本金9700万日元、员工420人的COMPILE公司的破产申请了吧。该公司负债总额达到了75亿日元。

COMPILE公司1994年4月期的销售额为79000万日元，到1997年3月期则急速增长至694000百万日元，而支撑这一神话的正是公司的超人气软件《ぷよぷよ》（《噗呦噗呦》）。COMPILE公司乘势于1997年春增加了100名员工，投入了22亿的巨额广告费用。

可是自《ぷよぷよ》以来就再也没有过能畅销的软件。1998年3月期的预计销售额为100亿日元，可事实上只有一半，为55亿日元。

公司走投无路，只好提出"破产"（最终由于出现了赞助企业而免于破产）。可以说，过于迅速的增长使经营者失去了平常心而导致了这一悲惨的下场。

在游戏玩家间流传着这样一种说法："COMPILE公司的《ぷよぷよ》是有一大群支持者，可是却没有什么别的游戏创意，结果还是倒了。"在PS市场上"畅销软件"和"滞销软件"两极分化越来越严重，一万套也卖不出去的软件占游戏软件市场的七成。

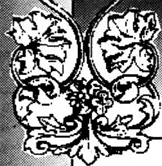
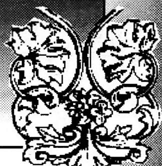
在平均一天有三套软件出炉的今天，出现这种情况不足为奇。有的软件在杂志上被誉为"希望之星"，可结果却连一套也卖不出去；销售量在两千套就停步不前的软件也屡见不鲜。例如艾尼克斯最初的土星作品《七风岛物语》就铩羽而归（开始不到两千套，后来加上"挥泪大甩卖"也不过七千套）。负责这个作品的是创作了《マジンサーガ》、《四十六亿年物语》和《奇异计划J》等有独特风格的作品的老制作公司"**ギブロ**"。面对巨大的失败，这家有着七年历史的老牌公司不得不宣布解散。

如果想要使软件卖到两千套而不亏本的话，开发费必须压缩到几百万日元，程序设计师和CG制作人各一位，时间为几个月，广告最多只能在一本杂志上出现。我们不难想像这样创作出来的软件能是什么样子。

用户购买的大多是大公司的大作，游戏媒体的报道也偏重于此。这样一来，表现创作者个性的作品就难以出现。

如果承载不同价值观的土壤从游戏界开始消失的话，那么在游戏界的脚下通往地狱的奈落之口也将徐徐张开。**（全文完）**



●结稿前看到了《游戏批评》的样书，杂志社的编辑和工作人员都争相传看。有一本全新样式的游戏丛书奉献给读者，心里非常欣慰。毕竟是自己的“孩子”，毕竟是预定好赔钱的书，无论如何应该惦量一下赔得“值不值”。就《游戏批评》本身而言，应该说是五五开。好的地方不多说了，毕竟是第一本这样不容易讨好的一书，它毕竟诞生了，有时候做出来就是胜利，就是成绩。就内容而言，可谓忧喜交织。文章的质量还不算太高，尤其是重头文章，缺乏足够的份量。校对方面需要加大改进力度，看到一些关键地方错字连篇，简直是一颗老鼠屎坏一锅汤。比如第21页“音乐市场的最新一幕”，起首两个字“你在”全文根本没有，不知什么时候偷偷摸摸“加塞儿”，而且加在队首，使文章变得狗屁不通。另如日本歌星的唱片发行量应为3170万片，文章则为31700万片，整整多了十倍，实在愧对读者。对于幼年涂鸦，人们容易感慨为“幼稚之作”。但愿《游戏批评》不致幼稚到幼稚园的水平。

附赠的VCD则实在好，拿回家放在计算机上播放，真正是赏心悦目，动人心魄。赞誉有加的《合金装备2》、《铁拳》、《生与死2》、《寄生前夜》、《鬼武者》等经典游戏。游戏发展到今天，日本人为之骄傲，全人类都应该为之骄傲。因为这财富，这智慧是属于整个人类的。我想每个游戏迷都应该好好欣赏一下次世代游戏，与我们心目中想象的游戏比较一下，与电影大片比较一下，经受一下次世代游戏洗礼，要不，太“老土”了。

特别令小编们感动的是，几天前，也是几位搞电玩杂志的小编表示：《游戏批评》是一本定位独特，真正致力于推动中国游戏业发展的义举。如果《游戏批评》失败，不仅是《电软》的损失，也是整个中国游戏业的悲哀。因此我们有责任爱护和支持《游戏批评》。中国有句俗话：同行是冤家。此非器量而是客观竞争所致。因此这几位业界同仁能抛开门户之见，为《游戏批评》写稿，站角助威，令人感佩。《游戏批评》做为一本致力于游戏文化开拓的丛书型杂志，对于销量，对于挣钱，本来就没有抱什么希望。它的愿望有三个：一个是能够办一本中国人评论游戏和游戏业的书，提高游戏迷的游戏文化品味。其次是团结游戏业界、相关媒体、网站的同仁，为中国游戏业的发展呐喊开路。最后，能否“少赔一点”！

要实现这三个愿望，读者、业界、作者的支持是必不可少的。当然，我们的努力和运作也很重要。

第二期《游戏批评》将于十月十日出版，强打文章是长达3万字的“三地三人谈”。由本刊特约撰稿人，著名游戏评论家王骏生，美国特约记者叶展，台湾游戏媒体评论家座谈关于游戏业界目前的走向和发展趋势，内容涵盖索尼、任天堂、世嘉、微软四强的经营策略和大家关心的问题。其中王骏生大陆读者耳熟能详，他视野开阔，浸淫游戏多年，目前又编导游戏，对大陆读者的想法有亲身的了解。叶展是美国计算机双硕士学位毕业，专业是人机互动。对美国游戏市场，目前游戏业的技术发展水准都有专业科技人员的眼光。顺便说一句：叶展自幼喜爱文学、古典诗词，高考时本欲报考文科。后由于父母均为科技人员，只好转报清华大学计算机系。因此其写作不但有科技人员思维慎密，逻辑性强，有良好科学训练的特点，文字亦流畅、干练。这次特邀台湾媒体参加，考虑到都是中国人，但由于社会背景等方面的差异，资讯方面的优势，对业界会有不同于我们的看法。由于三人都是业界专家，又身处三地，感受各不相同，观点一定会丰富多姿，交锋激烈。

这次“三地三人谈”对大陆和台湾游戏媒体都是第一次，座谈会内容将在两岸同时刊登。

●《电软》小编赵颂将于9月下旬赴日深造，并将担任本刊驻日特派记者。这样自第十一期杂志开始，本刊将刊登赵颂发自日本的文章，读者将看到中国人眼中的日本游戏业和业界最新消息。

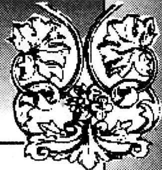
●《都市流行》春季版刚刚发行。延期发行时间可能创纪录。只能对读者四鞠躬，表示歉意，尤其是几个月前就将钱汇给我们的读者。夏季版如果顺利的话，可能十月初出版吧。秋季版预定于十月下旬出版，希望大家能喜欢这套书。

●十一月中旬，杂志社将创办一本新的电玩杂志，具体内容和编辑方针请关注下期杂志。这里先透露一点想法：这本新的电玩杂志将是低价格，面向最广大的读者，让大家都买得起。

（咦，《电软》绝密文件第三部《捞钱手册》怎么查不到？）

闯关族的家



我有一法，可以防止光头下陷。光头下陷原因大家都知道，主要是长期的重力导致。我的方法就是利用重力来防止甚至修复光头下坠，玩友们可在机体休息时，将机体倒置，游戏时才放正，这样防止长期重力影响使光头向机体内侧陷，而是向机体的外侧“陷”。这样长期下来不就达到保养和修复的目的了吗。此法虽看似过于简单，但如果长期坚持，必有好处。本人一年前由于贫血（缺铁）故买了二手机，机体内部惨不忍睹，光头也下陷许多，功率被我无赖地调得很大，这才免强可玩，但玩起 WE4 就头疼了，由于光头时常扫描不到光盘，故经常定版，或出现慢动作，头痛啊。后来想出此法一试，经过一段时间，发现功率大了，就调小了点，再后来顺畅了！(当真？当真！果然？果然！！)啊哈……好爽！可以大力射门噢！Yes，Gool

安徽　周杨

每次拿到贵刊总是先翻开《科普园地》。它使我对游戏机常见故障的修复做到了心中有数，希望能够多登一些讲述电气原理的文章，如第 8 期的《PS 驱动集成电路简介》和《PS 如何接街机》。此外，如果能把《科普园地》编成一本特辑就好了。

《龙哥热线》也是一个很好的栏目，只是有时登了四五行读者来信，然后说了一两句答非所问的话，真浪费版面，例子我就不举了。

南京　张克

太棒了，第一期的《游戏批评》真的是太精彩了，我早就梦想着中国能有一本关于游戏知识的杂志。以前听说日本的杂志分为很多种，有专门写游戏新闻的，也有专门写游戏攻略及幕后情报的。这些都让我羡慕的不得了，觉得日本玩家好有眼福，能第一时间了解关于游戏的各种情报。而对于我们中国玩家来说，我们的杂志没有专门写什么的，大多数（应该是全部吧)都属于“综合类”的吧。比如《电软》一本书中有游戏新闻，有游戏介绍，有游戏排行榜，有游戏攻略，也有关于游戏的一些知识……真可说是什么都有。如果日本玩家听到这也许会羡慕我们说“你们的书真超值，里面什么都有，不用像我们一样还得买好几本书才看得到想看的节目。”的确，论超值，我们的书真是非他们的书可以比的，但却如“蜻蜓点水”一样，这样一来，虽然“面面俱到”但却无法更深层的给人以知识，所以我觉得无法与他们(日本玩家)相比。当然，消费水平是一个原因。而现在，我终于见到了第一本中国人自己编写的游戏文化专类丛书《游戏批评》，它总算圆了我的梦，太谢谢你们了。这本书才是我觉得最好，最超值，最有看头的一本。没有新闻，没有广告，没有断断续续的长篇连载，没有吊人胃口的游戏介绍，售价嘛……更是惊人(这两个字一点也不夸张。现在似乎还没有一本页数过百而售价才 6.50 元的游戏类杂志)，此价乃贫民水平——比工薪阶级更低一级的水准。而送的那盘 VCD 也很不错，我希望你们能继续坚持下去，为读者做出更好，更多的优秀的精神食粮。

西安　李琦

李琦是第一位来信谈论《游戏批评》的读者，字里行间充满了鼓励的言语，非常感谢！《游戏批评》刚刚问世，作为涉足游戏文化的新尝试，还显得比较稚嫩。要它逐渐成熟起来，不仅需要主编和众小编的拼命劳作和努力开创，还需要广大读者的热心支持。希望大家读过《游戏批评》后，来信谈谈感受和对此书的评价。欢迎踊跃投稿，特别是《游戏批评》中“欲言堂”栏目，与“闯关族的家”相比，具有容量大和论题广泛的特点，给大家开辟了一个畅所欲言场所，有话要说的读者可以一吐为快了。

就说大家最不满的地方吧。先是封面，全是些莫明其妙的动画人物，完全和最新、最热的游戏无关，给人的第一印象就不好。(中插同样如此)我曾在另一本杂志中插上看到 BIO3 的 BOSS 和主角站在一起的插画，那真叫 COOL。

第 2 就是攻略，从攻略的质量可以看出一本杂志的真正实力。可是我们能在“攻略人行道”中看到好攻略越来越少了。尽管很多游戏的攻略买得到，但那毕竟很费￥，再说也没有《电软》登出来的亲切。我们把任务交给你们了，你们就要做好。

四川　一读者

贵刊十分偏爱索尼，这是有目共睹的，但是我买贵刊是为了更好了解各方面的最新游戏，而不是索尼专辑。最荒唐的事是连续几个月甚至一年多前的 PS 游戏都会拿出来讲解，(例 WE4)都什么时候的游戏，太俗气太老套了吧！看了中国电玩榜以后，再看看 Weekly ファシ通的电玩榜，丑话说在前面，把最新排行榜拿给日本玩家看，他们一定会很惊讶，这是什么时候的杂志？96 拳皇、FF8、97 拳皇……贵刊应该多报导一些好游戏，呼吁玩家购买，我认为贵刊是中国至今唯一专业权威性的游戏杂志。杂志应该主要介绍游戏，其次是新闻或其它。

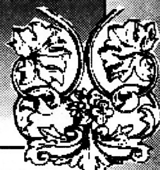
上海　刘铖



现在的玩家派别意识强烈。有 SCE 派，有 SEGA 派，还有 NINTENDO 和 MICROSOFT 的第三势力，派别斗争激烈，都恨不得自己独霸天下。其实，这何必呢！四分天下，一片祥和有何不好？一家的灭亡就代表一种风格的消失，这与玩家而言只是代表自己可选择的范围有小了，这有什么好处？虽然大一统是人类发展的必然趋势，但那还是很遥远的事，现在还是百家争鸣、相安无事的算了吧。

另附杂碎一则：

一日，一友谈起 D 版，大放噘词：盗版乃劳动人民智慧的结晶，是劳动人民为了抵御资本主义国家的经济侵

略而发明的产物，它巧妙地割去了游戏的资本主义尾巴，使之成为劳动人民陶冶情操、寓教于乐的工具，并将资本主义国家经济侵略的野心彻底粉碎。故盗版好！(众人气绝)

Lucifer－gui

今天刚买到新一期的《电软》，翻了几页就没再看下去了，对于天天上网的我来说，它已经没有什么吸引我的东西，买它仅仅是因为习惯，是一股惯性，很多人都和我一样，对吧？我很早就开始买《电软》，当时每期《电软》都能带给我一些新东西，但现在我已经仅仅把它当作一个收藏品，这一方面是因为现在的《电软》水平上升速度太慢，而玩家的胃口上升太快，《电软》现在的读者群主要是一些没条件上网以及刚刚加入玩家群的玩家，而对于我们这些老鸟……

(电玩俱乐部玩家沙龙)——Alex

有人说有的杂志攻略速度快，我同意，但说《电软》的攻略不如其他杂志就不同意了。我认为《电软》追求的不是攻略的速度，而是对一个游戏的深入程度，我很欣赏它的“游戏研究所”这个栏目，里面如口袋妖怪、时空之旅2等游戏的全面分析非常深入，非常有价值，读了它们再玩游戏能感觉到更多的乐趣，看起来的感觉比常见的平平淡淡流水帐攻略好多了，可见《电软》的投稿者中还是有不少高手。

(电玩俱乐部玩家沙龙)——aben

俗话讲“金无足赤”，《电软》也一样。在这块闪闪发光中的赤金中，还是有被光芒掩盖的N多个小黑点。

我要讲的第一问题，就是攻略的时效问题。一直以来各位玩友总是在指责贵刊攻略发表的太慢。然后又指出小说攻略少，让游戏把大家玩了。我认为，解决方案不是没有，就怕大家不肯做。方法是：一方面，贵刊要尽力改变此状况。(空话不怕多，就怕你不说。——周星驰)而另一方面就要各位看官合作。①不要心急！②不要心急！③不要心急！(咳！请安静。)

第一个，不要急着通关。拿到新游戏后，应先用自己的能力去发掘游戏的系统，情节及人物。如FF8，看完开头动画后，不知所云。但逐渐的，明眼人就会猜到是一个学校的场景，而主角是一个学生。第二个，不要心急发展情节。先找一小角色干一架。一来痛快，二来，开发系统。又如FF8，虽然游戏中有提示，但都是些あいうえお，而其系统则很复杂。要用心研究后才能通晓。第三个，不要心急看攻略。因为不看攻略要被游戏玩，一边玩一边看则要被作者牵着走。一定要把上面两条做到，然后尽其所能发展情节。而后再细细品味攻略上未知的技巧，及游戏的剧情。最后，你一定有一种成竹在胸的感觉，放下攻略，全心的去暴机吧！！

顺便说一下，小编们也要加倍努力呀！

第二个问题是广告的问题。说实话，我也认为广告是多了一点，但最不能容忍的是，竟然把彩页也霸占了！彩页是杂志的眼睛，如果全是广告，那还真不如出本广告，赠一本《电软》算了。

下面所讲的贵刊的三大矛盾，可要仔细看了。所谓三大矛盾，都还没有完全暴露出来。不过要防患于未然哪！

第一大矛盾：SEGA派 VS SONY派



希望小编们重视此问题，如果有朝一日，两股势力的争论越来越激烈了，你们可要两头难做了。因为大家都想，拉拢你们呀！其实大家都是好兄弟，何必争什么胜败呢？你爱SEGA，我爱SONY，天经地意。你在电软上夸SEGA，我述说SONY好，百家争鸣。可就怕相互抵毁。建议开设论谈，贵刊只做主持人，而不参与争论。(我真是SONY的死党，但也爱SEGA！)

第二大矛盾：PC GAME VS TV GAME

我说的TV GAME，包括所有专业游戏机。因为我总是在选票上看到PC两个字母，实在厌烦。我只有一句话，坚决不能刊登有关PC GAME的内容！否则，后果不甚设想，啊！(决不是危言耸听！)

还有，我认为那些因家里有了电脑，家长就不愿再给买家用机，就只好玩模拟器的玩友，也应算我们游戏机一族。我想只要他们有了条件，就一定会毫不犹豫的买一台喜爱的主机的。

第三大矛盾：多样化 VS 主流

就是贵刊的风格问题。由于容量的限制，使得小编们难以取舍。现在的主机多样，要想全都介绍那是不可能的。但只讲一两种，又不能满足广大读者。我想可以这么办：主要介绍几个主流机型，再用一部分空间介绍非主流机型。而非主流机型每期只介绍二种，一期一换。如本期是GB类，NGP，下期是WS，GB类，下下期是NGP加WS即可。主流机型以软件决定。

北京通州　王立明

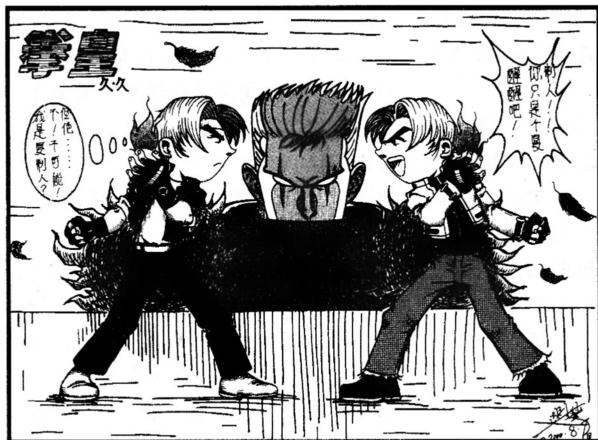
这也是一种较有代表性的看法。对于日本厂商之间那种你死我活的激烈拚争，目前中国玩家实在是在隔岸观火。我们所关心的不过是哪一家的游戏更好玩，或者说更适合自己的口味而已。至多就是静心观察分析，看看哪一家的主机更有发展前途，说白了就是将有更多更好的游戏推出，以便我们用有限的“铁”，选购自己心目中“性能价格比”最佳的机器，配备自己最喜欢玩的游戏软件。作为一位玩家，在玩游戏的事情上，应该具有“宽容性”，容许人家有自己的“所爱”，容许人家说话。游戏只要玩的开心就好，如果能玩出什么名堂来就更好了，多出现几个叶展、王骏生、叶丁、张雷冬这样的风流人物，不仅是杂志的幸事，也是众位读者的福音。

大墙画廊

自己也感觉到现在“双廊”的质量有所下降，大家不是反映画稿的质量很低，就是说我的审美有问题（不会吧，一代 phoenix 的美学概念是落后于时代还是太过前卫呢？:（5555……）。诚然我不是专业学习美术的，水平极其有限，所以选画时会时不常地走一下眼，这还要借助大家的慧眼啊！所谓的评语在最早一期（97 年第一期）的画廊中已经说过是“非评画留言”，不对画功进行评说，只与上廊作品的作者进行瞬间的 TALKING。

这次要给大家讲的是‘PlayStation”名字的真相，原本的含义是要将强大的工作站级电脑（Computer WorkStation）进入家庭成为提供游乐的电脑的意思，而与工作（Work）相对的是游乐（Play）。加上当初 PS 发售时，宣传单上的“所有的游戏将在这里集合（**すべてのゲームはここに集まる**）”的字句。PlayStation 也像这句话所讲的，将游戏等游乐方式（Play）集合起来，并且成为出发的车站（Station）。

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《拳皇一久·久》 海南 张攀

▲S：谁在乎哪个草雉是克隆的，好使就行！
P：背景上的 BOSS 在坐山观虎斗吗？ （『L·P』:★★★）



▲《KOF 与花》 赤峰 窦伟明

▲S：特瑞怎么那么面，自己都不敢送花，把弟弟害得好惨啊，不过我很高兴，因为……
P：花还是自己送的好！ （『L·P』:★★★☆）



▲《街霸Ⅲ Q 之豪鬼自画像》 甘肃岷县 常亚伟

▲S：豪鬼这么画自己，不是画功超低，就是太自卑了，唉……
P：无论怎样也别把自己的鼻涕画上啊，豪鬼大叔秀逗了吗？ （『L·P』:★★★☆）



▶《独家采访》 海南 温碧泉

▲S：连《KOF》中也有『同志』的出现，看来游戏的世界也不是那么『纯洁』啊！
P：被石化的舞，你真是不值得啊，我好同情你，用我的眼泪唤醒你吧！ （『L·P』:★★★）



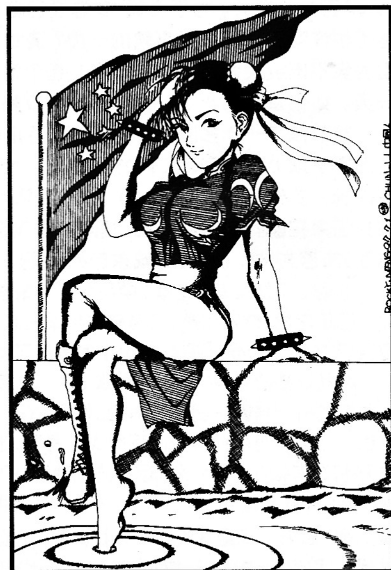
▶《七·八乐队》 齐齐哈尔 刘川峰

▶S：七枷社的贝斯还真是那么回事，起码是四弦的。
P：这样的乐队有吗？还在唱AQUA的『M OH MY』。
（『L·P』：★★★）



▶《仙剑之赵灵儿》 海口 路人甲

▶S：手好象不是灵儿的，感觉有些怪怪的。
P：很少有像灵儿这样的妹妹在现实生活中出现了吧？
（『L·P』：★★★）



▶《CHUN－LI中国人》 ROCKY·MENG

▶S：这还是香港回归那年的『产品』哦，值得纪念。
P：为什么春丽只脱去一只靴子呢？
（『L·P』：★★★☆）



▶《首办BABY》 哈尔滨 乐天

▶S：是『首办』，不是『手办』啊，但为何叫『首办』呢？
P：舞手中的BABY是谁啊？不会是我吧！
（『L·P』：★★★☆）



▶《FF IX之奇丹》 湖北荆门 电狂战士

▶S：看你们对我的称呼，似乎我很厉害啊！
P：鼓励你快买PS2，要信守自己的诺言玩正版哦。
（『L·P』：★★★）



▶《侍魂》 重庆 陈璞

▶S：一看就是鏖战了一场，霸王丸好狼狈啊！
P：丸哥啊，你不会这样就被『梅鸳毒』征服了吧！
（『L·P』：★★★）

周昀说●从来就没有什么救世主！也不靠什么PS2、X盒！
●龙哥热线——DC迷唯一可以苟延残喘的地方。(山东石油大学(华东) 周宏斌) ●37794部队包安因军事问题对未收到复信者致歉！
●龙哥热线——油腔滑调，满嘴放炮。马骏生前辈果然是钉棺材的好手，小弟佩服。(内蒙海拉尔市二中 乌尼日)

●我是一个PS和DC的生化迷，最近玩了DC版"维罗尼卡"，由于本人的文化水平不高，始终找不到剧情，让我伤透了脑筋，所以想请您在电子游戏软件上的"攻略人行道"里刊登一下该游戏的攻略。我冒昧地给您写了一封信，感谢了。另外请问：龙哥最喜欢的格斗游戏人物是谁呢？最喜欢用的连续技又是哪些呢？(新疆库尔勒市八六四七二部队 张东)

必在《游戏批评》里刊登"维"的对白情节小说攻略。我最喜欢的格斗游戏人物是肯吗？"跳重脚、蹲中脚、升龙拳、真升龙拳(街霸Ⅲ 3RD中隆用此技ＫO对手时)"乃本人最喜欢的连技。另，VR3TB的陈洛一招"斜下(按住)P、P后P前P"手感、视感也挺好。

●龙哥，我是15000。未加直读，在放国产DVD片时经常死机或干脆不认。而在DVD机上播放同一碟时，均顺利读完。在放个别CD时，提示盘片错误，而此CD在VCD上却都能读出。请问：针对PS2的"挑盘"问题，如何解决。另，如何利用PS2强大机能，替代电脑上的光驱、显卡/节省开支？(北京朝阳中医院 赵磊)

不加明智！！！15000型内码全乱，不必抱希望。买PS2是为了玩游戏，严禁用15000读CD、D盗DVD。现在我宣布，游戏机与电脑势不两立。

●我的DC用VGA接彩显时，有时会出现某些颜色显示不出的现象，如红色，有时又出现，怎么回事？我的彩显接头有几针断裂，是否与此有关。为了电软，我选了日语专业，四年之后，不知能否也许可能大概成为电软的一员？请龙哥将上述登在热线并回答登不出没关系，让我在电软上露个脸，我也算是闯关族的一员。如果没有当年"霸王的大陆"的攻略，我就不会有今天。

苦苦撑了一年多的我，实在不能将正版事业进行到底。龙哥你是喜欢DC还是喜欢PS2？别隐瞒，对我说，别怕我伤心。龙哥你玩"莎木"开摩托剩余00′15"，我绝对不信，有假，绝对有假！王海在哪？请转问天师，"莎木"中飞镖游戏460多分(具体忘了)能否封神？(沪青浦城东新村 G君)

G君，不是世嘉"鬼屋"中那个打鬼警察吗？当然与针断裂有关。四年之后，你若有意，应当来信与本刊联系一下，只怕到时你会有更好的选择，不愿来我们这小小编辑部了喔(笑)！

游戏机都很好啊？个人是喜欢DC一点，因为便宜啊(爆笑)！其实对游戏机而言哪一台也没有错。你用VGA玩莎木时，开摩托的成绩也会比以往有所提高的。不用找王海了，我向毛主席保证，剩余15秒若是有假，以后龙哥永远不沾游戏了！飞镖游戏我看就不用封神了吧？460分达到天师的一半多，你"免费再投"了几次？

●龙哥，您好。我退休后，竟爱上游戏，元旦时购入一张"大航海时代4"和攻略说明书，按攻略玩起，倒也顺利，只是始终拿不到最后的一个"霸王的证"，原因是最后的一个城门不开。如是玩了半年，更换了几片碟片，结果一致，其中那个中国的隐藏人物李华梅也始终没机会出来，无奈求助您们。其中：

①葡萄牙航海家ラファエル(拉斐尔)占领了所有港口，新建了北美新港，取得了包括鲸鱼的所有船首像，但日本大阪港的酒巴小姐就是不开城门。

②瑞典的海军ホドラム(荷得拉姆)虽然开了大阪的城门，那个老和尚却要见中国的"元帝之形"，跑遍所有的港口，忽必烈也罢，铁木真也罢，成吉思汗也罢，早已仙逝，当时又无照像机，何处有"元帝之形"？就是当今中国，也无此物！即便有，能给这个老和尚么？！

③女担督リル(溜儿)却卡在了哈瓦那，城门不开，钱多的不能再多，也无奈那个小姐不开门。

苦苦玩了半年之久，不得游戏要领，终是老了！笨了！选个年轻老师求救，也不能不说是晚年中的一件乐事：能来信教教我吗？敬盼回复。(新疆乌鲁木齐市博物馆小区68楼02室 王道勤，830000)

龙哥话：王老已58岁，书法优美，大家应写信给他。

●龙哥。①SNK彩色手掌机卡是否有国内组装？②在7月份电软中龙哥介绍的机器狗波奇在中国什么地方有卖的，大约多少钱？(南京秦淮区 奚浩)

①就是说D版卡？目前的SNK公司已经并入ARUZE柏青哥集团，成为集团成员，有关于SNK的传闻非常多，且为大利空，比如有说什么KOF2000是系列终结作，今后所有SNK格斗系列的人物形象将出让给嘉富康，而SNK将在ARUZE的统一安排下致力于柏青哥事业，等等。这当然不是玩家希望看到的。你谈及组装卡，要看D业集团的意思，他们会视NGPC在我国的普及率及其未来发展而做出妥善安排的。目前在一般的小卖店内，并无NGPC的经营，更谈不上组装卡。不过龙哥一直认为，NGPC的设计很不错的。②确实有玩友已经拿到波奇狗，据龙哥了解，这部分玩友都是比较超前的，他们大胆采用了网上购物(邮购)或二手货售出的办法来进行交易，实践证明，这是非常可靠的。最早一批POOCHI在国内出现时约500多元(网上价)，现在应在400元左右。注：POOCHI全球销量已正式突破400万(市值1亿美元)，新款波奇狗、波奇猫、波奇鸟上市中。

●龙哥好！最近一段时间各媒体对电子游戏攻击不遗余力，我们这里受创严重，不知北京方面安好哉？前不久中央电视台新闻率先祭起了反电子游戏的大旗，而8月24日的中午的"新闻30分"却报道任天堂新主机和新掌机的消息，不知你怎么想。我觉得很奇怪，他们简直是搬石头猛砸自己的脚嘛！也许他们不知家用机与街机的区别，但我们可以自豪地告诉他们：家、街都是电子游戏机！还好，这次央视没有把任天堂翻译成"任地堂"，闹出"濑贺"之类的笑话。最后请龙哥给电子游戏下一个准确的定义。各媒体暴光游戏厅时，我发现暴光麻将机、赌博机的较多，我觉得是这些机器拖累了街机，所以电子游戏机里也不应包括赌博机。望龙哥张开龙嘴，吐露真言。回答小弟这一"辗转反侧，不可求知"的问题。(四川宜宾 杨宇)

他们把我们身边的东西当作天外来物来介绍，大概是想告诫我们：只许看，永远别想玩到。据了解，最近网上揭批"因噎废食"者大有人在。我看主要还是管理不力，怎么能允许麻将机、赌博机存在呢？

●目前PS2在中国是一个怎样的状况？对内地而言，PS2所能达到的"推动玩家更新主机"之力度是否足够地大？(读者)

PS2的DVD功能说明它无法在我国普及开。除非SONY公司推出简版廉价PS2，否则以国内当前价位(近4000元含原盘)……



↑其知名度之大，就算在日本、美国也是众口皆碑。PS2版的质素据日刊评价"好"。索尼版秒间60，音乐震撼，难度有N种可选，敬请留意。

游戏生涯感想●如果看《电软》也算的话，那便是：本期"秘技天地"的主持人笔名是创刊以来最逊的一个(我自行将其更改为风马)。(湘郴州 张华)
游戏生涯感想●世嘉不能倒。(北京 刘海涛)/龙：请领导放心，我一定将您的"指示"传达下去。 ●滇曲靖市赵靖感谢网友SWC。其信下期刊登！

“绝对”●小世至少能拼到 PS10 的时代。樱大战 GB 绝对是 GBC 史上的三强,另两强为 DQM 和口袋。(北京海淀小南庄 赵翔)
●玩过 FF9 后,本人绝对信奉松植伸夫为游戏音乐界的 NO.1。(沪南市区 蒋杰)/龙哥:音乐与情节、画面结合,威力自然发挥。
●居然还有这种问题!!维罗妮卡岂是语言能形容!跪谢 CAPCOM。(海拉尔正版者 乌尼日)/龙哥:此君上课看杂志被没收,索性再买一本。此次投来两张选票。

包打听

通过“包打听”们的信息反馈,龙哥得知有些朋友的问题得到了满意的回答——那是“来自远方的帮助”。在此,希望那些提问时刊出自己地址的朋友在收到其他热心玩友寄出的答案后,能够回一封信并附上一枚邮票,以示谢意。祝大家能够成为朋友。

1、GB“孤岛冒险者”:一开始处房子上方的漆黑山洞如何进去,为什么在里边不能前进,是不是需要某些道具,是什么道具?(石家庄市栾城县建设银行 周识广,051430)

2、古墓 4:到了“狮身人面像底部”时,因按错北面墙壁上三个按钮的顺序,出现了剧情无法发展,而按钮也无法还原,同时本人在此时存档。按攻略上讲,按错顺序,应打开东面北面的门,而我打开的只有西边的门。请广大读者指教。(皖黄山市阳湖正街 33 号 冯俊强,245000)

3、FC“吞食天地 1”:费了很大心思,却怎么也不能使诸葛孔明加入,无论怎么试,他都在睡觉。有四个月的时间在此,动弹不得。另,GB“太空战士 4(中文版)”,打到后期捡到圣油却不能制造防御道具。超合金又有什么用?(RPG 迷兼练级狂 谭学清)

4、SS“机战 F”第 42 话“诀别”如何过?而我用 PS 模拟器 VGS 运行机战 F,但不知如何存档。以上问题诚请前辈老师“包回答”或信致“大连甘井子邮政局大厅 2-29 李功震,116031”。声明:本人虽然拥有 PC,但对 PC 游戏没有丝毫兴趣,PC 主要用途是用来运行 PS 盘和 N64 盘,若有 SS 模拟器或 DC 模拟器本人亦会立即装上。

5、PS《女神异闻录~罪》中序盘有个“ム-大陆”的赌场,里面有扇门,内有迷宫,可总被人挡住,问如何进入?(请诸位包回答致 中国地质大学(武汉)85991 班 陆群伟,430074)

6、PS“恶魔城”如何进入大钟的右边通道?如何进入逆恶魔城?(广州市海珠区昌岗东路细岗东二街 3 号 102,俞国贤,510260)

7、GB“金银”:140 号在第几番道路可以捉到。还有,201 号的第 27 种怎么捉不到。请指教。龙哥我随便告诉你一件不幸的事,我辛辛苦苦把二十多只怪兽练到 LV100,就在一次因为我不小心摔了一下卡,二十多只怪兽就这样消失得无影无踪。我三天三夜吃不香,睡不着。(苏州 WSX)

8、PS“机战 F”:请问如何控制暴走初号机?贵刊所刊登的方法,如,多次打暴它,根本没用。我曾于一话中将初号机打暴 20 多次(当然使用金手指),还有有明日香对暴走初号机“挑拨”,但根本不能。(天津河北区民权门靖江路靖江南里 6 号楼 1 门 509-512,300251,冯涛)

9、PS“大航海 4”:主角拉斐尔,所有港口均 100%占领,但只得到北海之证与新大陆之证的地图,其余均只得到半 7 分,是哪里出了错?另,“勇 4”:到金雷欧城找莱安,需先到港口城市哈巴利亚找魔法钥匙。沿着地图上所有的海岸线找了三十几遍,就是找不到这个港口。它在何处?(贵州省贵阳花溪区教师进修学校 雷金生,550025)

10、PS“妖精战士 3”:第 81 件仁事“不灭の钢を入手せよ!”该如何做才可完成?(广东茂名市红旗北路 136 号 16 栋 502 张志,525011)

11、PS:“寂静岭”和“吸血鬼倒计时”里的钢琴分别怎么弹?(上海 LEON)

●龙哥。8 月 23 日,应当是一个令我比较难忘的日子。就在这一天,我和朋友正在游戏室玩着 PS 的时候,忽然一群民警叔叔进来,他们后面还有反着蓝光的摄像机镜头。天津市整顿机厅的行动终于伸到了我们这个偏僻的地方。看着叔叔们的表情,看着摄像机镜头,我不禁……我并不是因为自己被逮,我早已年满 18 岁……由于着急,在写这封信的时候我的语言可能尖锐一些,但,忠言逆耳。感谢龙哥看完了我这封长信,十分感激,将心中的苦闷向您诉说后,我感到好一点。其实,对这次天津市规模如此之大的不正规、不合法游戏厅整顿,我是双手赞成的。但是,不能因为赌博、麻将机而全盘否定游戏机。我为正规游戏被牵连而无奈。我想,贵刊是游戏圈里影响很大的杂志之一,不知能否发动一下社会力量,来保护我们心中那小小的一块绿地。(天津武清杨村和平里小区 HAN)

信很长。韩读者觉得“伪君子”PC 不被整,自己很委屈。天师告诉大家,他最常去的天津和平影院机厅被封,全部日本原装机,有证,很正规,规模不算小,照样被封。天师认为行动很及时、很必要。龙哥告诉大家,不但街机厅、家用机游戏室,就是 PC 室、网吧,全国范围都要整顿。感谢有关部门加大对不正规娱乐业的惩罚力度,保护了青少年的身心健康。

●尊敬的龙哥。8 月 25 日在中央一台看见 NGC 和 GBA,令我太兴奋了!NGC199 美元,GBA70 美元。GC 有红、白、蓝、香槟四种颜色,它看起来比 DC 略小一些,是正方形形状,手柄接口 4 个与 DC 有点相像。嘿嘿,任天堂早不出晚不出,偏偏在这个时候出……值得一提的是 GC 的手柄,形状怪异,感觉奇特,想必龙哥也觉得很好奇吧?不知道龙哥对这次任天堂出 GC 主 GBA 有什么看法。(上海普陀 セガ之子 孙卓/2000 年 8 月 26 日)

黑、银、深红、薄紫、金。GC 保持了小任“以游戏为本”之永恒人格(从 DEMO 看,人物一般就是 Q 版,少有写实),但它的机能却是不弱的。当然,我们还需“用眼睛看监视器而不是用耳朵听数据”来仔细检测这台外型极酷主机之本领究竟如何。龙哥现在已经开始积攒买 GC 的铁了,若连盘售价不超过 2500 元 RMB,便力争尽早买一台(买不起苹果的 G4 GUBE,弄个 GAME CUBE 也不错)。而对于 GBA,个人的确很满意,首先任天堂设计的各种按键摆位合理又体贴。再有,GBA 屏幕特大,发色超过 SFC,已经公布的几款游戏如“马里奥赛车”感觉好极了!GBA 和 GC 的互动也值得关注。OK,任天堂请听好,你把我们带入游戏界,我们还要回来找你的!

刚刚还听人说有网上消息指出 GC 的性能一般,软件商开发兴致不高等等,这真是一个阴谋。NGC 实实在在的 600 万多边形,640×480 解像,一看就知道任天不是那种哗众取宠自我包装的主儿。更买了。

SEGA GROUP 的子会社(一)



↑除各种游戏外,WOW 公司专业开发游戏制作工具并承包网络工程项目。资本金 1 亿 2 千万日元,员工 120 名。董事会成员有入交昭一郎、铃木久司、中村俊一等世嘉“老总”。在世嘉其他子公司中,能够开发 TOOL 的并不多。

为了提振业绩,世嘉已转型为“完全”集团公司,日本 DC 杂志现已称其为 SEGA GROUP。左图为 WOW ENTERTAINMENT 公司的成员,该公司为 SEGA 全额出资(已上市),成立于今年 7 月。前身为 AM1 研。代表取缔役社长中川力也(前立者)。

AM1 成立于 1993 年,部长中川力也和与他几乎同期入社的铃木裕、小口久雄并称为世嘉街机“三羽鸟”。99 年 6 月,AM1 在公司的“开发部大整合”行动中被改为 SOFT1 研。

WOW 娱乐最注重“面白”。而中川带领的这支队伍亦曾开发出数目极为庞大的作品群,新的如消防士、打鬼、钓鱼、摔角、刑事、滑水等等,旧一点的如 COOL RIDER、印地 500 等,影响极大,我国玩家均很熟悉。

●莎木,史上最……(山西晋中市 王庭栋)/龙:这回说句不成体统的话,“建议国内所有的 DC 玩家都买莎木”。经验告诉我们,用彩显和监听来玩 DC 尤其是莎木必获至高感动。对于莎木来说,一切的一切“尽在不言中”。总之的总之,说什么也是白搭。不要再犹豫了,快去买吧……

NGC 实际解析度
最高 640×480

←何物？能否接电脑彩显？

大地集团停止了 PS2 银碟的出货，玩家的主机从此有了保障。

●为了响应糊涂众编们提出的互挑错字的号召，今儿就先挑挑足以令杂志社呜呼的错误(今年第 8 期)：P15 左上方《低龄玩家不容忽视 GB 偶像提携 N64》中正数 14 行，倒数 2 行中的第 22 个字与第 23 个字之间似乎少了 3 个字。注：数字也算一个字。我要告诉你们，福尔摩斯说："SEGA 是自杀"。看着 SEGA 的残尸，众 SEGA 迷都要竭哀，深知"天下没有不散的宴席"。对于莎木一章，我的意见——相思不如相见，相见方知恨晚。虽然终于玩上 DC 了，但 DC 的主人不是我——BOSS 安慰我，让我知足。(甘肃玉门石油管理局水电厂供电车间 于仁元)

节哀。我们互相挑，形成气候，就消灭错别字了。难道这样不好吗？SEGA 真的死了，仍然迷恋之，这才是真正的世嘉迷。莎木，请注意，一定要用高保真高还原的器材玩。

●龙哥，我的普机近来出了毛病，插上卡带后开机，屏幕显示完 NINTENDO 后，就停住了。玩合卡，当目录出现后，也停住了。买回一盒新卡，情况一样，请问龙哥这是什么问题？可有得修理？如果有，拿给修理铺修理大约要多少钱？还有，普机寿命正常的是多久？我的 GB 玩了 3 年多，跟以上毛病有没有关系？谢了？(广东德庆 刘翔途)

卡带插槽部分可能有故障，应当不是内部电路问题。你没摔过机子吧？普机这样皮实的机子，一般可以用 5 年(当然，按键部分会老化)，三年的普机正当年。修理的话绝对不能超过 30 元。但要注意，GB 可不是什么毛病都能修的。

●本市有几台节奏 DJ 机，其中的歌曲都是台湾的歌手，其中有本人的偶像的歌曲，PS 上有没有此游戏？有没有此游戏对应的手柄？(胡睿达) 那是较易上手的"滚石 DJ"。PS 上当然没有。

●DEAR 龙哥，第二次写信。DC 在这里(本市)价格一路狂涨，1800 都少见了。①BOSS 说 DC 的 D 碟无问题，不损光头，不知可信否？②DC 还能撑多久？③如果，仅仅是如果，莎木放在 PS2 上，销量不会下 1 百万套，你认为呢？④有莎木 2 的消息吗？⑤秘技偏方为何换人？疯马呢？胖子是何许人也？(重庆九龙坡 李阳)

①曾经拉抬至 1800 以上的 DC，现在跌回 1550 左右。这叫行情。DC 的引导绝对不伤光头，就是某些烂碟可能伤机(自行拷贝的金盘基本 OK)。世嘉制造的硬件抗击打、抗破坏能力强。②还能撑二年。③能够玩得转莎木的只有 35 万人，所以就算 SCE 用索尼的炒作方式来运作，料也超不过这个数目。莎木毕竟不是 GT 赛车或是大众高尔夫(注：不是汽车)。④没有，估计明年才能发卖。好好玩玩"莎木 2"吧。相信龙哥一次。用彩显玩，接上好音箱，玩一次试试。就试一次，你就知道了。⑤据胖子说，他那名字并不是没人喜欢，许多重量级读者都来信对这笔名表示了好感，他还有信为证呢！

●龙哥。①某杂志说任天堂 GBA 的性能将不会比 DC 差，您说呢？②我有个朋友，他的 PS 已玩了两年多，现在是许多游戏读不出，玩游戏还死机(已修过 N 次，修不好)，他又不愿换光头，于是他决定再买台 PS，我劝他买 DC，因为以后就是 DC 与 PS2 的天下了。请龙哥发表点看法(别让他买 PS2，他可买不起)。③PIONEER LDC 是一个什么游戏公司，他们是不是有发表制作某游戏却又不了了知的习惯(逮捕令)？最近天气时冷时热，希望您多喝点水、多休息，注意身体。(天津河东程林里 陈超)

①DC 的性能将不会比 PS2 差。杂志可以刊载一条消息，可信度是另一回事。反倒是 GBA 现已完全公开，以目前的画面看，GBA 已经超过 MD、SFC 一级的主机。但是，在没看到实际画面前所有 GB 玩家不要报过高的希望，以免"GBA 比 DC 强"。②再买一台 PS？很好嘛！总比换光头强万倍。但千万别买到旧光头拆改机。永远记住，坏机器一定要拿到技术高度过硬的、玩家公认的店家去修。别人买什么主机，完全在他自己决定，你我不得干涉。

●龙哥。我是武汉地大陆群伟。这个暑假我在深圳渡过，当地很难到电软的影子，第 8 期我还是在偶然的情况下发现，而其他不知名的杂志更是脸都不露(龙哥话：难道当地都看香港？)。我在那儿买了台 PS2，3750 什么都不带(连电源都没有)，15000 型。很合理的价位。买之前，我考虑了不知多少遍到底是加直读还是不加，最后还是选了前者。就怕它到时和 PS 一样道板横行。出钱也买不到正版。可这 D 版……这 D 版的质量也真是太差了——铁拳不能放片头 CG，生与死 2 根本读不出！R5 还行，可读盘太慢。更气愤的是，上面这些游戏的素质，比起 DC 来，根本就毫无优势可言——包括它的画面。

曾经看过一期游戏志送的 VCD，放的是 PS2 的演算画面，有太 8 中跳舞那段；以及永濑丽子的 CAT WALK SHOW，似乎可以和 PS 的 CG 相媲美！可看看 R5，TTT，似乎又只能用游戏厂商没有吃透 PS2 的机能来解释！？

关于 DC，虽然现在别人都不看好它，但我还是挺喜欢它的，最近只买了樱，当然正版。不过我还没有通关。这个暑假我玩得最多的仍然是 PS，50 小时通太 9(怎么剧情这么短！)，60 小时破北欧，30 小时龙战士，又将生 3 温习了一遍。在以上游戏中，北欧没打出完美结局，而且贵刊攻略上也没有说；龙 4 是我生平玩过的最烂 RPG，已发誓以后再也不碰这个系列；太 9CG 很好看，结局老套、感人，歌也很好听！

以下是问题，望不吝赐教。①我的 PS2 乃 15000 型，可开机看它的内置系统画面却是 10000 型，说明书中夹着张纸说 10000 型是错误的。不知可否改正，如何改正，不改有何影响？②我的 DVD 不是全区，是否我拷个全区记录再按电软第 2 期的办法就能看全区 DVD？③DC 的 D 版横行，不过我没考虑买，只是看到霸 3RD 却买不到正版有些不平。请龙哥解释。④我想买以下原版软件，TTT、鬼武者、GRANDIA2(听说表现一流)、嘉富康对 SNK(只能选 12 人吗？)，莎木 2。看来，一半的生活费又没了。PS 嘛！我还要买最后两款，DQ7 和永恒传说，PS 的女神最新作要在 PS2 登场吗？以上也请龙哥指示。(小陆)

正面典型、正面典型！陆读者可谓玩家的代表！①你加直读是极其错误的作法，今后很可能吃不了兜着走。以系统画面为准，你的 PS 是 10000 型的，如果你拷个驱动，即可用手段看正版第 6 区碟。②盗版碟片都是全区的，完美对应各国单一区域锁码碟机。国产碟毋需 PS2 特意去支持我国那"第 6 区"，15000 型照看(！？？？)。③400 元一张的霸Ⅲ 3 在北京已经脱销。④北京的格 2 几天之内就全部售光，420 的原价店头一度炒到 540，因日本货源紧，国内一时难于买到。玩正版无非是玩天尊级厂商的作品，如南梦宫老师等，事实上，我们可以干脆不去玩格斗/动作/恐怖天尊的 RPG。我手头的情报是 SNK 对嘉富康连上隐藏共 60 人。另，现在国内游戏界已进入转型过渡期，大家送 PS 走好的同时，要保持一颗平常心，只要抱着"以玩为本"的必胜信念，FC、MD 等爷爷辈儿的主机又何尝不令人感动？

●初次写信请多关照！本人永远支持索尼！①9001 属于哪区域的机种，本机有什么特征？②为什么我的 9001 也有像 7501 的机种鉴定法？至今我还不清楚这是 9001 还是 7501。③我的 SCPH－1200A 震动柄印着"MADE IN JAPAN"，但"MADE IN CHINA"才是真。当我用这柄玩 D 版 R4，几分钟以后会停止震动，如果按 RESET 再玩此游戏，手柄将无任何反应，而按 ANALOG 键 N 次后，又会恢复，但摇杆无作用，心里总觉得不舒服。我的手柄是严格按照贵刊 99 年某期的方法购买，每一点我都执行，这里面是否有猫腻？坏碟？坏手柄？请龙哥解释。(湘湘潭市 张峥)

①9 字头的是简版，现已停产。1 字尾的是美版，N 制(U)，99 美元售价应附原振一只。②应是 9001。③假柄配 D 盗，必然不舒服。

●龙哥。说你胡说八道，惹得我很不高兴，不知你相信否？我问你到底知不知道什么叫 GEFORCE GTS 和 VOODOO5？我再问你，模拟 PS 的 WE3 是快还是慢？你为什么不玩一玩 QUAKE3 和 UNREAL TOURNAMENT 呢！！？？你知道 3500 元能买到什么样的显卡吗？我爸基本同意买索尼纯平特丽珑了，可到商场一看，日本原产东芝又比合资索尼强多了。(天津 IBM 狂 杨大海)

东芝显像实力巨强。34N9UXC 绝对牛。买必原装！！！！

●我认为十年后，PS2 为中国国民机。(沈阳市东湘街 郭小川指出，2010 年 PS5"已淘汰") **●DC 的低价与销量成正比，PS 高价与销量也成正比。人们这是怎么了！(陕西汉中 孙之恒)**/龙：PS2 能看 DVD，39800 售价对日本人而言是超值的。目前，连 DC 每卖一台都亏 10000 日元，PS2 更赔海了。

游戏點評

Speak out, don't be afraid!

樱大战 GB 檄·花组入队

(サクラ大战 GB 激·花组入队)

机种 GBC 厂商 SEGA 类型 SLG 媒体 卡带



仿佛又把我带到了那曾经的土星光环下。的确,对我来说这已不是单单玩一款 GB 游戏了,而是在"找回自我"!

本作基本上是以樱大战一代为蓝本制作的。玩家在其中扮演一个到帝击见习一个月的初心者(笔者取名为 SS),每天接受花组"五朵金花"的训练(呀达!)以提升自已的能力值(素早、知力等等)。但可能是因机能所限没有真正意义上的"大战",取而代之的是每周一次 GB 视窗式的模拟战斗。更多是对在帝击生活的刻画,我感觉从某种意义是说更接近于 GB 心跳的游戏方式。

到了 GB 的中后期大作,来几句"原音重现"已是属于"基本配置"了,横山小姐的声音还是那么的有魅力啊!本作中几个为 GB 版量身定做的小游戏也真的很"世嘉"呀,而且游戏之所得的点数是可以到"浪漫堂"购买花组写真等道具的喔。

新系统方面当然值得关注,GB 版还加入了"育成"这项要素。只要到花组那里"索取"育成品(樱会让你养仙人掌),再假以时日细心养育等到其"铁树开花"就大功告成了,当然好处是不但能得到其芳心而且可以习得其"超杀"(樱花放神……)。

另外本作可以和"樱花计步器"通信,说不定会"通出"隐藏东东的哦,有条件的玩家一定要试试。最后给大家一个忠告:干嘛都别得罪 MM!否则只要有两个 MM 对你有了"恶气味",哼哼……你就等着被米田老头"勒令退队"吧!

——江西南昌 严俊

角　色:9.5	操作性:8
画　面:8	创　意:8
音　乐:8.5	移植度:8
情　节:8	总评价:8.5
玩此游戏时间:不明	

世界足球 实况胜利十一人 2000·向 U-23 金牌挑战

(WORLD SOCCER 实况ウイニングイレブン·U-23メダルへの挑战)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD-ROM



本以为 WE2000 在 PS2 上推出后,KONAMI 就不会再吃 PS 这堆回头草,但现实是 WE 又回来了,相信这一定给许多 PS 玩家带来了的惊喜和振奋。

这一次的改变不像 WE3 到 WE4 那么大刀阔斧,基本上是 WE4 与 WE2000J-LEAGUE 的杂交改良版。刚上手的玩家一定会觉得在操作上似乎变"粘"了,其实只要有 WE2000J 作铺垫,对于 WE2000 的变化还是可以很快适应的。不过,原系列中很多由 AI 进行的工作在本作中都要求游戏者独立完成,WE 系列庞大的玩家群以及开发人员的丰富经验也令 KONAMI 有充足的勇气推陈出新。作为经过数版 WE 的 PS 玩家而言,他们现在需要的已经不再是易操作性和上手性,而是对游戏难度和游戏深度的苛求。

WE2000 就像世界足球的一面镜子,这并不单指根据欧锦赛等赛事情况刷新的各队阵容,从系统设定等许多细节也能见到一些端倪。欧锦赛上技术足球的大旗重又飘扬,而 WE2000 系统上的"粘"性使长传冲吊、边路传中、速度突破不再那么百试不爽,倒是短传渗透更见实效。这一变化虽不能一口咬定是葡萄牙黄金一代击败英格兰那样必然,却也不能像荷兰败给意大利那样完全视为偶然。

球队的实力调整也是看点之一。试以法国队为例,WE3 世杯版中法国队的实力甚至不及 WE3 的初版,但是在 WE4 中就大不一样了。而法国队欧锦赛上再次捧杯,使得 WE2000 中的法国队再次今非昔比,亨利日见长进,特雷泽盖重新复出,阿内尔卡和维尔托德的实力更是不容置疑,就连杜加里也老树发了新枝,法国队的锋线用人不再捉襟见肘。

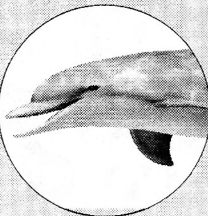
说完了别家富,也该说说自家穷,且看中国队的数值设定——充其量是一支亚洲杯的参赛队。而且中国国奥队也在 WE2000 中销声匿迹了,谁让"亚洲第一"的国奥队没能成行悉尼呢,KONAMI 也只好说"残念"了。

——阎十铎

角　色:10	操作性:9
画　面:9	创　意:8
音　乐:8	移植度:8
情　节:9	总评价:9
玩此游戏时间:不能计算	

海豚历险记(ECCO THE DOLPHIN)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 ACT 媒体 GD－ROM



作为美版 DC 暑期中的重要一弹，"海豚"所肩负的期待是不同寻常的，可以说，本作只能是高质量的作品。

想起当年 MD 版"海豚"时的精彩二维画面与流畅实在的操作感，对于 DC 版就更是期待。作为美版 SEGA 的一大招牌作品，"海豚"DC 应该是有着品质保证的。

回顾今年 E3 展中所展出的画面，画面效果不可谓不惊人，很难相信 DC 真的可以有如此表现。现在，终于可以验证本作是否真有惊异表演了。"目眩神离"。玩了一会儿，只感觉——"服了"。对于本作在画面上的奉献，真是令人感动。海底世界中的一切都被描绘出来，那种水下畅游的感觉可不是其它游戏所能比拟的（记得前几年 PS 上有一款"盗墓者"海洋版作品"蓝色～水之传说"吗?同样是描绘海底，真乃两个世界）。礁石、水草、珊瑚、鱼群等等，我的天，佩服、佩服。别说其它的，请朋友们自己体验吧。ECCO 的操作非常简便，动作流畅逼真，阳光透过水"洒"在海豚身上的波光令人陶醉。你可以控制它窜出水面做几个翻滚动作，与现实中真是几无二致。

游戏中完成第一个"救小鲸"小任务后正式开始，后面敌人繁多，但最可恶的仍是白鲨，考验玩家手法与心细。真三维的世界看来已然是今后 ACT 的主流（我要 2D!）。

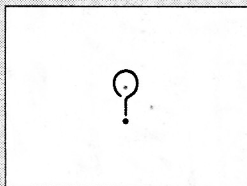
绝对是 DC 机主的必玩之作，相信我!

——北京　法老 6

角　色：9	操作性：8
画　面：9	创　意：10
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：8.9
玩此游戏时间：健康的游戏常完	

恐怖反应(FEAR EFFECT)

机种 PS 厂商 EIDOS 类型 AVG 媒体 CD－ROM



不知道有几个人会买下"FE"，因此它是 CD 四枚组。这年头，除了"FF"以外，超过 2CD 的恐怕都卖不动（除了大作），因为人们没有闲功夫去一CD、一 CD 的玩完它，除了上班工作以外，人们还要休息或其它。

但没人玩并不代表不好。少有人会舍得花 4CD 的钱去玩一个游戏（只指中国内），但我却要告诉朋友们，这 4 张盘钱，"值"。

不知道大家玩没玩近期 DC 上的超级作"喷射小子"，注意到那极富动画效果的画面了吗?那种人物效果并非 SEGA 首创，早在它四个月前，"FE"便已用到了。当刚见到时，我很惊讶，因为没想到 PS 可以制作出这种令人难以表达兴奋的效果。如今再回头看来，仍是令人兴奋的。另外，一般目前 AVG 都惯用 CG 图片来作游戏的整个背景，那是比较费容量却节省机能。"FF"中有的 CG 背景有时是活动的（播片中），但"FE"更棒，整个背景 CG 随时都是运动当中，如即时演算般流畅，配合人物，游戏时效果惊人。

操作是比较亲切的，刚玩时需要习惯。一但玩上手你将发现竟是如此得心应手。

故事描写未来，许多超人想像的东西都有，让人绝对感到是在看电影大片。游戏中给人质拆炸弹十分有趣，令我印象深刻至极。

——北京　法老 6

角　色：7	操作性：7
画　面：8	创　意：10
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：7.9
玩此游戏时间：目前仅到第 3 碟	

勇者斗恶龙Ⅶ～伊甸战士们～(ドラゴンクエストⅦ～エデンの战士たち～)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 CD×2

在颇有气氛的片头之后，初看到 DQ7 的游戏画面时着实吓了笔者一跳，难道 ENIX 就这么保守吗?！如此平面的角色和 SFC 上的 DQ 根本没什么区别嘛。再加上笔者向来对多边形的游戏不感冒，那转来转去的多变形背景只能让人头晕脑胀。因此 DQ Ⅶ给我的第一印象相当糟糕。

但随着游戏地深入，我发现 DQ Ⅶ把握住了一个对于游戏性而言至关重要的因素——"节奏"。这里讲的"节奏"包括两重含义。首先，在技术层面上，DQ Ⅶ竭力避免了光介质游戏的通病——读盘等待。也许现在很多玩家已经对此习以为常了，但在玩过 DQ Ⅶ后，是不是有恍然大悟之感呢——PS 游戏原来也可以不需等待。游戏中，进门、画面切换、遇敌以及乘交通工具都相当流畅自然。但这一作法也同样带来了"画面简陋"的弊病。SFC 式的人物，SFC 式的地图，SFC 式的界面，加之 SFC 式的战斗场景，真是无法令人相信这竟是 PS 末期出自大牌厂商的白金作品。如果说 DQ Ⅶ对于初玩 DQ 的玩家而言有一种朴素的新意的话，那么对于已经过数代 DQ 熏陶的老玩家而言，会不会有一种裹足不前的不满呢?

当然，DQ Ⅶ在整体结构的把握上是相当出色的。游戏的构架就像一支起伏有致的圆舞曲，十分的规整，中央地点——过去地点 A——现在地点 A——中央地点——过去地点 B——现在地点 B——中央地点……的结构始终贯穿着整个游戏。一个个独立情节地巧妙联系很好的避免了冗长拖拉的叙事。不过游戏序盘明显游离了这一节奏，但却像一曲轻快的前奏，预示出了游戏时间和空间的广度。

上手一段时间之后，我想大家都会有这样的感受——DQ Ⅶ是一款无华丽外表，但故事节奏错落有致的游戏。或许因为 DQ 根本就是一个不需要华丽外观的游戏世界吧。像 FF 那样把追赶电影的视效作为主旨是游戏的制作之道，但像 DQ 这样简朴纯真的风格又何尝不是另一种制作之道呢?过去总是听到山内爷爷吹嘘什么"游戏的本质"，当初颇不以为然，但在玩过 DQ 之后，笔者似乎也明白了点儿什么。

与想象中的四年磨一剑的大作相比，DQ Ⅶ显然还有很多强差人意的地方，但 DQ 就是 DQ，作为杰作的实力是笔者不愿去怀疑的。

——教会

角　色：9	操作性：8
画　面：8	创　意：10
音　乐：9.5	移植度：——
情　节：9.5	总评价：9
玩此游戏时间：30 小时	



明天,没有街机的日子怎么过

文/北京　刘环宇

这个明天已经不会太远,因为釜底抽薪,街机的前景黯淡,"街机仔"也已成"釜底游魂",我们难道注定即将在街机厅里与《拳皇2000》中的那些战士们擦肩而过了吗?难道PS2+"大手台"就是热血的街机仔们"每夜一游"的唯一宿命之旅?

明天,明天没有街机的日子怎么过?

过法之一 死不悔改的街机仔,咬牙怒玩过时游戏!

家用游戏再五彩缤纷,但也绝对找不到街机厅中的那份感觉。这是很多游戏人的真情实感。使出无限必杀时的爽快和暴烈,对战时英雄末路穷途的悲愤与苍凉,那是一个少年寻梦……和寻找友谊的地方,间或能飘来一个青春女孩关切的目光。

从"SF"到"拳皇9X",那些数不清的格斗家们,他们的性格已经不同程度的溶入到我们年轻的血液中,追求荣誉为人生的理想,因此执着无悔地坚持街机路线依然是一部分铁杆玩家的选择。

由于街机游戏节目的制限,街机厅中极有可能出现的情况是:

A.古旧游戏的借尸还魂

虽然"拳皇"系列红得发紫,但这一街机支柱总会有走向衰败,当这些繁华落尽,都已成为过去的落英飞逝在身后的时候,那些曾经万紫千红的游戏会不会再放异彩?

这包括红透八十年代中后期的飞机游戏和ACT游戏,骨灰级玩家的怀旧和新加盟的菜鸟们都会对这些耐玩度极强的游戏给予浓厚的兴趣!某些那个年代的经典游戏(如"雷电")甚至会再度风靡?!

也许街机业的冬天真的会使从前的老游戏迎来新的春天。

B.封神榜纪录大幅攀扬,各路英豪水平节节上涨

可以想见,由于对街机厅的封杀,势必就会使很多"喜新厌旧"的玩家"专心致志"。俗语说,术业有专攻(笑),很多骇人听闻的成绩就是这么打出来的。想当年,笔者家附近的街机厅内只有一台"F16雷鸟号",笔者经过半个月的磨练终于打出三百多万的高分。如果现在的街机仔们真的能利用好这千载难逢的良机苦练专攻,封神榜的纪录定可大幅攀升,就是将"拳皇99"中所有人物的无限超杀全部搞定也说不定(笑)。

总之一句话,塞翁失马,焉知非福!

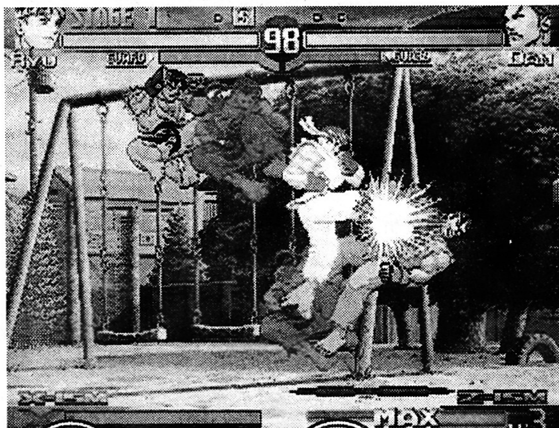
C.各流派间的大融合

由于新游戏已经成为过去,许多流派的高手将会融合。

从前玩STG的说FTG的太菜,而对方反唇相讥,说玩STG的家伙们都是木头,冷血。

今后,这样的事情也许就会少得多了。由于没有新游戏的延续,大家都不会再把残守缺了吧,毕竟由全类型构成的游戏世界才是一个完整的世界啊!

相信随着能玩到的游戏日渐稀少,在大浪淘沙之下,留下来的个个是铁打的光棍玩家(这叫什么话),而正是由于可玩的游戏越来越少,才出现不再"囿于门户之见",游戏大家玩,各派大融合的喜人局面。



『街霸』系列是陪伴无数街机迷成长的格斗宠儿!

过法之二 拿起手柄来,打回老家去!

对于热爱街机的玩家而言,这是痛苦的选择,然而这种痛苦总比玩不到新游戏的痛苦要好得多。因此,不管是拿起手柄还是鼠标,打回家去已经是相当一部分街机仔们的必然选择了,没有英雄无敌的感觉,却多了几分平静与恬然。如果手中有铁,把家中的彩电音响通通"修理"一遍,依然能够找到不是街机,也似街机的感觉,只是不必再投币了,心里好象少了些什么。

A.打回老家的是手柄还是鼠标?

这里不是要争论电脑游戏和电视游戏孰优孰劣的问题,而是在讨论一种趋势,革命前辈孙中山说:"世界潮流,浩浩荡荡,顺之则昌,逆之则亡。"那么电脑游戏与电视游戏哪个更符合世界潮流呢?

世界之大潮在于网络,相形之下,大概电脑游戏能更胜一筹吧。

B.PS到底还能打多久?

中国的玩家们不乏有铁之辈,但绝大多数玩家还没有能力把PS马上换成PS2,于是打回老家后的问题之二就是:如果选择PS,那么它还能让人玩多久。

未经任何专家验证,据本人推断,拥有千余种节目的索尼应该至少不会比当初的SFC差,它的生命力至少还应有1年的时间,在加上"国情不同"、"地域间经济发展的不平衡性"的因素,如果现在选择PS的话,相信玩到明年年底是不会有什么问题的。

过法之三 要么"下野"!要么"转职"!?

"下野"即意味着个人游戏史的OVER,那么转职将会带来什么样的变化呢?

喜欢足球游戏的街机仔会真正的驰骋在绿茵场上。

喜欢STG的街机仔会报考空军航校吧!

跳舞的小舞迷自然有他们自己的去处!

"街霸"、"拳皇"的拥护者们呢?

哇,不会在街角巷尾出现一群隆、八神吧!(好恐怖)

电玩八卦

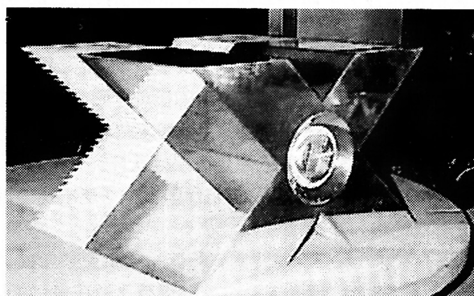
可信度60% 提升至128M!? X-BOX内存将

任天堂新主机"GAMECUBE"横空出世，其强大的机能与怪异的外型令人咋舌。其竞争对手微软也不示弱，紧接着就有消息传出要提升该公司神秘主机"X-BOX"的硬件规格。首当其冲是把内存从原来的32MB增加到128MB，如此一来该主机的硬件实力就将大幅度增强。据分析人士指出微软此般做法原由有二，一是因为128MB的内存应该会在今年年底的时候再次降价；二是因为128MB内存对于目前的电脑来说已经算是一个比较普通的配置了。如今把X-BOX的内存也增加到128MB，使得该主机的硬件配置不至于太过时。

但传言终归是传言，毕竟这则消息没有经过微软的官方证实。不过前一段时间微软曾正式宣布，将把X-BOX的CPU由最开始定的P3-600提升至P3-733，所以这次增加内存并不是没有可能。

编辑部意见

任天堂就是任天堂，选择在此时拿出自己的杀手锏，以GBA和GAMECUBE两款利器迎接21世纪的主机大战。而PC业界的霸主微软更是有意在电玩界建立起自己的帝国。在各家王牌主机一一登台亮相之后，老谋深算的盖茨看到时机已到，提出对于家用游戏机来说相当超前的配置，以吸引被众多主机弄的昏头昏脑的玩家。此招确实厉害，但可行与否还是让我们拭目以待。



可信度60% 微软、EA被蒙了？EIDOS财务困难只是一个骗局？

两个月前，以制作《古墓丽影》系列而闻名的英国著名游戏厂商EIDOS，由于财务困难而被将要收购一事被抄的沸沸扬扬。一时间微软、EA以及Infogrames到底谁能购买EIDOS成为了人们议论的话题。不过到目前为止EIDOS仍然没有被任何一家厂商收购，这到底是怎么回事呢？英国的财经杂志MCV近日表示说EIDOS财务困难很可能是一个骗局，之所以这样做的目的是为了炒作该公司的股票！



MCV表示说：今年6月20日EIDOS曾有意透露该公司财务困难的传闻，引起微软、EA、Infogrames以及UbiSoft等公司的密切关注，并使得这些公司为了收购该公司而闹得很不愉快，而这最终使得EIDOS的股票大涨了445P。因此，这也许只是EIDOS的一种炒作而已。

这则消息一经推出后立即引起了强烈的反响，如果这一切都是真的，那么EIDOS很有可能会遭受到非常严重的市场抵制，因为这么做实在是太过分了！

编辑部的意见

"贪小便宜吃大亏"，相信人人都明白，况且商场如战场。倘若此消息属实，那EIDOS肯定是要吃不了兜着走了。面对微软、EA等势力庞大的企业真不知道EIDOS该如何下这个台阶。

可信度70% SEGA破釜沉舟！欧版DC主机价格将下调！

随着任天堂新主机的闪亮登场，SEGA在日本也是渐入窘境。面对这种不利的情况，单靠发展网络事业，通过网上付费和分期付款购买软件来摆脱财政上的赤字，看来确实有些力不从心。那么怎样才能有所转机呢？唯有降价了。

由于DC主机在欧洲的状态低靡，目前SEGA正在酝酿着欧版DC主机价格下调的计划。根据英国著名商业杂志CTW的报道，欧版DC主机的价格很有可能从目前的199英镑下调至149英镑，而前段时间更是流传着北美DC主机也将在近期内下调至149美元的消息。看来SEGA这次是准备破釜沉舟了！

编辑部的意见

眼看SEGA的日子一天不如一天，DC玩家都替它捏着一把汗。开发网络的做法是一种时尚，但网上分期付款的方式能令其重震雄风吗？降价等于降低利润，财务状况本已捉襟见肘的SEGA，这样做着实令人担忧。SEGA在经营策略上确实应该有所改进了。

责编/sshepp

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



游戏新闻眼

特报 SCOOP

产量不足，PS2 北美首发量锐减

本刊讯 尽管 PS2 在登陆北美之前已经拥有了惊人的预约量，似乎首发销量一百万台的壮举将又再现，但是天有不测风云，在北美 PS2 发售前突然爆出了一则令人震惊的消息：北美 PS2 主机因配件短缺，产量严重不足。

据 SCEI 的消息，10 月 26 日当天在北美上市的 PS2 主机只有 50 万台，根本无法达到原计划 100 万台的出货量。而导致产量不足的配件就是 PS2 的绘图处理芯片。这个芯片是由 SONY 自行设计生产，主要功能是辅助产生大量高品质的游戏画面。目前，SCE 在对玩家表示歉意的同时，承诺将以每周 10 万台的补货速度供应北美市场，甚至不惜调配原计划在日本上市的 PS2 主机来应付北美市场所欠缺的差额。

年底正逢圣诞节假时期，同时也是各种游戏主机出货量最大的时期。在货源充足的前提下，任何主机都有可能创造优异的市场销售表现。原本占尽优势的 PS2 将是圣诞市场上最有希望的一颗明星。然而货源不足的现状导致 PS2 在玩家心目中的形象与信誉大大受损。同时，其他主机也迎来了难得的机会。有不少零售商担心圣诞期间无法拿到足够的 PS2，转而向世嘉、任天堂追加定单。这种情况将随着圣诞节的临近而愈加明显。有人预测，如果 SONY 未能在年内及时补充货源，N64、DC 以及 PS 的销量都会大幅度提高，销量甚至超过 PS2。



货源不足的情况使 PS2 在北美市场非常被动，SONY 在北美的股票也随之爆跌。想要在明年 3 月实现北美 300 万台、全球 1000 万台 PS2 的销量目标，SONY 还任重而道远啊。

特报 SCOOP

各路英雄云集旗下 独缺两员美中不足

本刊讯 近日，微软公司在日本召开了记者发布会，正式公布了第一批加盟 XBOX 的游戏厂商名单。其中包含北美、日本以及欧洲的许多知名厂商，数量多达 150 家。与 PS2 一样，XBOX 同样讨到了大部分软件商的欢心。看来微软与 SONY 的实力都相当强大。

从厂商名单中，我们可以找到诸如：BANDAI、CAPCOM、KONAMI、NAMCO、Ubi Soft，Acclaim、ATLUS、HUDSON、TAKARA、From Software 等许多知名厂商，但是却无法看到北美最大的游戏厂商 EA 以及握有白金大作 FF 系列的 SQUARE。来自各方面的消息中，有的称这两家厂商一定会加盟 XBOX 阵营，目前只是顾及与 SONY 的密切关系才延缓了公开加盟计划的日期。也有的称，EA、SQUARE 与 SCE 的关系非同寻常，因此这两家厂商根本不会与微软合作。真实情况究竟如何，游戏业界纷纷表示极大关注。

日前，EA 公司的副总裁 Jeff Brown 在接受媒体采访时，证实了 EA 的确在和微软商讨合作事项，而且 EA 也很有兴趣为 XBOX 制作游戏。虽然 EA 尚未和微软签署任何协议，但双方都在努力促成合作的成功。由此推断，EA 加盟 XBOX 的几率已经过半。至于对微软频送秋波的史克威尔，业内人士推断后者即有可能加盟 XBOX 阵营。

网络 NETWORK

世嘉网络实验欠佳 计划明春卷土重来

本刊讯 SEGA 寄以厚望，标榜以每秒钟 1 GByte 高速光缆网络串联的大型电玩网络系统「Enterainmet Stage net@」，自 7 月 21 日展开实验后，因为效果不佳，已经提早于 10 月 1 日结束实验。

这项网络服务试验自 7 月 21 日开始实施，但是因为网络线路质量和游戏内容都有待加强，日本玩家对该系统普遍缺乏兴趣。为此，SEGA 决定提前结束实验，重新强化网络服务内容及线路品质，积极开发能突出显示连线优势的网络游戏，并计划于明年春天以全新面貌卷土重来。

事件 EVENT 好事多磨,XBOX 商标早有所属 微软与“XBOX TECHNOLOGIES”对簿公堂

本刊迅 微软公司出品的次世代电视游戏机将于 2001 年秋天发售。大规模的宣传活动开始后,微软近日向外界公布,新主机已正式定名为“XBOX”。然而,一条消息将微软推向了相当窘迫的境地,即新主机的名称“XBOX”早有所属。

原来早在多年以前,美国佛罗里达州一间名为“XBOX TECHNOLOGIES”的公司就已经向美国专利局申请了“XBOX”的注册商标专利权。该公司其后更以“XBOX”的名字在纳斯达克(NASDAQ)上市,即拥有了该名称在 IT 业的合法地位。今年九月底微软向美国专利局提出了4项有关“XBOX”注册商标的申请,结果其中两项因此而被否决。

XBOX TECHNOLOGIES 方面已经答应于 11 月 8 日与微软进行会谈寻求这次事件的解决方法,但假如双方未能就事件得出解决方案,事件便有可能需要交由美国商标法院审理,并由法院决定谁有权使用“XBOX”这个名称。可以想象,如果事情当真发展到这一步,微软将相当被动。

此事件对于微软的宣传行动无疑具有相当的影响。XBOX TECHNOLOGIES 想必也不会轻易让步。凭借强大无比的经济实力,微软即使通过控股或强行收购 XBOX TECHNOLOGIES 也绝非难事。但 XBOX TECHNOLOGIES 在法律上已占有先机。双方是否将对簿公堂,还是会进行交易性和解?请留意本刊后续报道。



↑业内人士推测,凭借雄厚的实力,微软一定可以保住这个商标。

杂谈 TALKING 史克威尔态度松动 欲为其它主机开发软件

本刊讯 爱也好,恨也好,一直被视为能够左右业界平衡的史克威尔的动向始终是大家关注的焦点。自 XBOX 和任天堂 GAMECUBE 发表以来,各种关于史氏加盟非 PS2 主机的传言就在业界不胫而走。

日前,某日刊记者就以上传闻走访了史克威尔。史克威尔方面的发言人表示:“目前该公司正在为 PS2 开发游戏。但是当 XBOX 或者其它公司的游戏主机发售时,SQUARE 也将向其它平台拓展业务。只要游戏平台适合于我们想要开发的游戏,我们就会考虑为其制作软件。”

早在 96 年,史克威尔就曾因 N64 卡带容量小、生产周期长等弊端与老东家任天堂分道扬镳,转投 SONY,可见史克威尔对自身游戏理念是非常执着的,加之游戏业的竞争越发激烈,只为某一家厂商提供软件将很难维持高额利润。因此业内人士预测,如果 XBOX 和 GAMECUBE 同样符合史克威尔的游戏理念,那么该公司加盟新主机的几率也相当之高,当然史克威尔仍将与 SONY 保持密切的合作关系。

事件 EVENT DC 销量再次攀升 SONY 给世嘉以喘息之机

本刊讯 日前,北美最有权威的市调公司 PC Data 透露,自从北美 PS2 宣布缺货后,DC 销量不降反升。从 7 月 23 日~9 月 30 日这段期间,DC 销售额增长 156.5% 以上,从而挤下 N64 成为目前北美游戏市场第二名。根据统计,DC 目前在北美销量占北美整体市场 29.9%、获利表现占 39.7%,第一名还是 PS(占北美整体市场 42.3%),而受波及最大的是 N64,位置被 DC 取而代之后,掉到了第三位(占北美整体市场 20.8%)。

SEGA 为了争夺北美市场可谓费尽心机。除了将近 25% 的大幅度降价外,DC 还采取了诸如买主机送网时、申请 SegaNet 免费赠送主机等一系列促销措施。此外,北美 DC 第一款支持网络对战的运动游戏“NFL 2K1”自 9 月初发售后,已经雄踞游戏排行榜销售冠军多时,也为 SegaNet 规划的 DC 网络带来不错的成效。同时,PS2 的产量不足又恰逢年底圣诞临近,这给了 DC 一个重拳反击的极好机会。

事件 EVENT XBOX 获大牌厂商鼎立支持 KONAMI 与微软惺惺相惜

本刊讯 KONAMI 与微软近日举行了一个名为“2001 年 Global Line up 发表会”的联合发布会。会上 KONAMI 的家用软件事业部长北上一三公布了一系列 XBOX 游戏的开发计划。

北上表示,KONAMI 日后将会以多平台(Multi-Platform)游戏开发作为发展方向,而 XBOX 将是其中一个非常重视的游戏机平台。KONAMI 预计在一年内推出十个以上的 XBOX 游戏。

KONAMI 所公布的 XBOX 游戏名单如下:

《合金装备 索利德 X》

《寂静岭》

《CRASH BANDICOOT》(UNIVERSAL STUDIO 制作)

《侏罗纪公园 X》(UNIVERSAL STUDIO 制作)

《ESPN SPORT SERIES》(UNIVERSAL STUDIO 制作)

现在 KONAMI 方面已经购入了 100 多部 XBOX 游戏开发工具,有关的开发工作亦已开始。游戏的设计将注重运用 XBOX 的画面和声效功能以及硬盘装置。

微软的 XBOX 开发部部长 Robbie Bach 称:“我非常感谢 KONAMI 能够在 XBOX 发展的早期阶段便给与这样大的支持。有 KONAMI 这样优秀的游戏开发商的支持,我们将更加期待 2001 年秋发售日的来临。”

KONAMI 社长则撰文表示:“今年 3 月 XBOX 计划发表之时,我在会场上曾承诺,会立即筹组一个 XBOX 游戏开发部,并要比任何人都快地推出 XBOX 的游戏,这次能够作为 XBOX 的开路先锋,我感到非常高兴。多平台发展是 KONAMI 经营策略中的一个重要环节,我深信这次的发表会能够刺激业界的其它成员,今后也能以扩大游戏机市场为目标,继续为业界出力。”

特报 SCOOP

新基板NAOMI 2发表 “VR战士”新作呼之欲出

本刊讯 9月21日，SEGA在日本东京JAMMA SHOW大型电玩展上，首次发表了新一代街机基板——“NAOMI 2”，而对应软件也预定于2001年中登场。

新基板NAOMI2是以同时实现高相容量及高性能的NAOMI基板为基础研制的最新街机基板。现行的NAOMI拥有15家开发厂商，至今已推出47部作品，并且在日本国内有5万套的销售业绩。除此之外，NAOMI具备与家用主机DC的互换性能。这样厂商就可以把在NAOMI上推出的游戏在短时间内、以相对低廉的开发费用移植至DC。而NAOMI 2则拥有比NAOMI更为先进和更为稳定的硬件性能，能够达到每秒1000万多边形的处理能力，相当于现行NAOMI基板的4倍。而多项图形特效功能也附加于硬件本身，不仅提升了整体处理速度，也成功地减轻了软件开发人员的负担。

目前，SEGA已经公开了两款对应NAOMI 2的软件，分别是“VR射手3”和“WILD RIDER”。另据未经证实的消息称，“VR战士”的最新作也计划在新基板NAOMI 2上推出。在SEGA街机基板的历史上，“VR战士”系列一直都扮演着极其重要的角色。SEGA每更新一次街机基板，对应新基板的大作游戏一定是“VR战士”系列。最初的“VR战士”就是在Model 1基板上制作的，而“VR战士2”和“VR战士3”则分别对应的Model 2、Model 3，因此，相信“VR战士”在NAOMI 2上推出只是时间问题。

“NAOMI 2”规格

CPU：SH4 128bit RISC CPU
绘图处理器：Power VR2
音效处理器：特制32bit RISC CPU
（64声道ADPCM）
主存储器：32Mbyte
绘图存储器：32Mbyte
Model Data存储器：32Mbyte
使用媒体：ROM、GD－ROM
最大彩色数：1677万色
几何运算：每秒1000万多边形
成像能力：每秒2,000M pixels
特效：Bump Mapping、雾化、半透明、MIP Mapping、Tri－Linear Filtering、反锯齿、环境贴图、镜面反射
其它功能：网络、双荧屏
推出日期：2001年

特报 SCOOP

几家欢喜几家愁 排行榜上见分晓

本刊讯 10月11日，EnterBrain公司发表了2000年度上半期（3月27日～9月24日）日本家用游戏的销售排名。ENIX推出的RPG超大作“勇者斗恶龙VII”成为软件销售榜的冠军；而索尼的PS2则是最为炙手可热的游戏主机。

软件方面，前两名分别由PS的RPG大作“勇者斗恶龙VII”和“最终幻想IX”夺得，这也是今年日本软件市场唯一两款破百万销量的游戏。软件销售榜的前十名几乎均被PS、GBC和N64软件占据（右下侧为销售表前5强的软件），DC上最畅销的游戏是“格兰蒂亚II”，目前销量为17万套，排名第31名。

硬件方面，PS2以每月至少20万台的佳绩名列榜首，而迷你型的PSone则以每月8万台的销量屈居亚军。排名第三的是GameBoyColor，其销量紧随PSone之后。而DC和N64主机在日本销售状况窘迫。不过N64至少还有3款游戏排在游戏销售榜前10名，可DC上最畅销的游戏“格兰蒂亚II”却只有17万套的销量，实在没有大作的样子。

值得注意的是，虽然PS2主机热销，但是游戏销量却与之不成比例，或许SCEI也该警惕了。

名次	游戏名称	厂商	机种	销量
1	勇者斗恶龙7	ENIX	PS	350万套
2	最终幻想9	SQUARE	PS	263万套
3	超级机器人大战α	BANPRESTO	PS	71万套
4	游戏王3	KONAMI	GB	64万套
5	塞尔达传说·姆吉拉的假面	NINTENDO	N64	59万套

事件 EVENT

DVD销量突飞猛进 索尼PS2是幕后怂恿者

本刊讯 新一代主机纷纷宣布采用大容量的DVD作为软件载体，PS2则首当其冲。早在PS2主机尚未发售之前，许多业界人士就纷纷做出预测，认为PS2的发售将推动DVD市场的迅猛发展。根据此前的调查情况看，有相当比例的玩家表示购买PS2的主要理由就是该主机可以播放DVD影碟。如今该预测果然应验了，根据日本映像软件协会公布的一份统计资料，DVD影碟在今年暑假的销售量已经打破了传统的录像带，和前年同期相比，DVD影碟销售量的增长幅度高达280%。

10月4日，日本影像协会对外公布了DVD影像光盘的8月销售数量，也发表了VHS（录像带）的销售数量。具体数据为：8月VHS有2,654,000盘的出货量，而DVD一共卖出2,915,000片！DVD的销售量比前一年同期上升了279.7%，可说是超速的成长值。这也是DVD的销售量首次超越录像带。日本影像协会也说，PS2放影DVD的功能是刺激DVD业发展的一个重要因素之一，以低价格的DVD播放机＋GAME的结合，使得普及率大幅增加，直接刺激了消费团体，间接促进了DVD相关产业的发展。

自PS2发售至今，不过短短半年时间。而其持续热销对DVD市场造成如此之大的影响，是当初业界人士始料不及的。可以想象游戏业与影视业密切联系所产生的巨大市场，而这一佳绩的造就者就是今天的PS2！

杂谈 TALKING

山内溥再出惊人之语 『FF、DQ面临瓶颈』！

本刊讯 任天堂批评其他厂商的做法由来已久，早在PS鼎盛时期，美国任天堂总裁就曾大放厥词称『绝大多数游戏是垃圾』。最近，在任天堂举办的股东大会上，社长山内溥再次发出惊人之语，措词严厉令人震惊。

山内溥表示，大容量的游戏软件根本没戏！这样会使开发费用不断攀升，一旦软件滞销开发商便很难生存。而搭载了DVD机能的PS2就是一台可能将软件商引向深渊的主机，PS2造成了软件商盲目追求游戏大容量的现象，从而忽视了对游戏本质的探求。虽然现在有许多厂商为PS2开发软件，但是真正能够赚到钞票的还是那些大厂商，中小厂商在PS2上则很难生存。另外，任天堂一直认为不断推出RPG续作并非明智之举。尽管DQ7已经卖出370万套，FF9也有280万套的佳绩，但是这两大RPG系列已经面临瓶颈。如果厂商过分依赖续作的推出，反而会因流于形式而令人反感，那样RPG游戏必将走向低谷，甚至穷途末路。山内的此番言论尚有待时间的验证。



微软副总裁 Robbie Bach 专访

本刊讯 微软游戏部高级副总裁 Robbie Bach 早些时候接受了日本游戏杂志《Fami通》的采访，透露了目前 XBOX 计划的进展情况。虽然访问内容没有惊天动地的言论，但 Bach 就许多问题，例如 XBOX 主机外型何时正式曝光、游戏开发进展等问题都做出了具体的回答。

问：XBOX 原定于 2001 年秋季全球发行，这个计划至今为止有没有任何变化吧！

Bach：完全没有，XBOX 到 2001 年秋季在日本、北美、以及欧洲等国家同时推出，但由于不同国家的假日安排不尽相同，发售日亦可能因此而有些微小差别，但相差不会太大。

问：XBOX 计划正式发表以来，主机的规格有没有什么改变？

Bach：现在 XBOX 的规格已经全部落实，主机外壳以及控制器设计也全部完成，眼下我们正进行 XBOX 最后阶段的调整工作。

问：完成的情况如何？

Bach：我想已经差不多接近 100％了，虽然主机中的一个主要部件——图像处理芯片仍然未完全开发完毕，但一切仍然是依照计划的按排进行，可以说整个计划进展得非常顺利。

问：我们都很想知道 XBOX 的外形到底是怎样的呢？

Bach：虽然 XBOX 的外形设计已经完成，但暂时仍然未能让任何人看，恐怕今年内也不能公布 XBOX 主机的外形呢。

问：售价方面有什么新消息吗？

Bach：XBOX 的售价需要到明年才会正式公布。但关于这个问题，我想说的是，我们十分清楚 XBOX 的售价必须具备一定的竞争力。我们会把 XBOX 作为一部家用电器看待，从而制定一个最适当的价格。

问：XBOX 推出时会有多少个游戏同时发售？

Bach：目前预定与 XBOX 同日发售的游戏有约 30－35 个左右，当然，部份游戏很可能赶不及推出，但我估计仍然会有 15 至 20 个游戏能够与 XBOX 同日发售。另外，XBOX 发售当日，不同国家所推出的游戏也会有所不同。但单就数字而言，我希望各个区域都能够有相当数目的游戏推出。而该 15 至 20 个游戏中，约有 5 至 8 个是由微软自己开发的。

问：XBOX 推出时会不会有像任天堂的“马里奥系列”那样受欢迎的作品推出？

Bach：在 XBOX 上推出的游戏可分为两大类型，第一类是那些在以往已经深受玩家欢迎的游戏系列，每一个玩家都会期待这些游戏能够在 XBOX 上推出。当然这些游戏将会以一个全新的面目出现，是其它机种做不到的。另一类是特别为 XBOX 度身订造、全新开发的游戏。我们的责任就是去考虑如何将这两个种类的游戏有效地结合在一起。

问：你预期 XBOX 推出以后，软件的发行数量情况如何？

Bach：我预计每年会有约 100 个 XBOX 游戏推出。另外，我们自己还有一个目标，就是在这 100 个游戏中将有百分之二十五至百分之三十五是由微软自己所开发推出的。

问：你们是否有打算逐步将 PC 上的游戏移植到 XBOX 上呢？

Bach：这也不是没有可能的，但最重要的是我们要考虑计算机与电视游戏机之间的差异，例如飞行仿真游戏（Flight Simulator）或像《Age of Empire》之类的实时战略游戏（Real－time Strategy），要将这些游戏移植到电视游戏机上是非常困难的。我们要承认计算机与家用游戏机是两个完全不同的平台。

问：你们有没有打算将《Final Fantasy》之类的人气游戏带到 XBOX 上？

Bach：现在已经有许多出色的游戏开发商为 XBOX 开发游戏。而目前我们也正与 SQUARE 方面就合作事宜进行洽商。当然我暂时不能透露有关的内容。但是我要强调，现在距离 XBOX 的发售期还有 13 至 14 个月的时间，我认为我们有充足的时间在这方面取得更多的成果。

问：XBOX 的销售对象是哪一个年龄层？

Bach：XBOX 的对象与 PC 并不相同。相对而言，XBOX 的销售对象较 PC 为低，约 15 至 25 岁左右。我想信 SONY 方面也是以这个年龄层作为旗下游戏机的销售对象。而任天堂的对象层则更加年轻。

问：对于今后 XBOX 的宣传计划，你们有什么计划？

Bach：在明年春天的两个大型活动——“东京游戏展”以及“Electronic Entertainment Expo”（即“E3 展”，世界最大型的游戏展览会）上，我们会发表一系列有关 XBOX 的资料。

问：有没有考虑在明年初的东京游戏展上出展 XBOX 主机？

Bach：（笑）。我们仍然未决定呢。但明年春天将会是一个重要的时期，我们会进行多种不同形式的宣传和发表工作。

问：你认为 XBOX 的最大卖点是什么呢？

Bach：当我们推出 XBOX 的时候，经常会提到三个重点。首先，XBOX 的硬件功能是现在市场上的游戏机的三倍或更高。第二点，除了高性能之外，XBOX 拥有一个非常出色的开发环境，制作人员很容易在 XBOX 上创作他们心目中的游戏，这样他们便能够制作质量更高的游戏。第三点，XBOX 主机内置硬盘并支持以太网（ETHER NET），拥有最佳的网络联机性能。虽然在 XBOX 推出之时，这未必是一个非常重要的特性，但在 2～3 年之后，它将会扮演着一个左右我们成败的关键角色。

问：XBOX 推出之时，其实也是任天堂的 GAMECUBE 推出的时候。对于这部主机，你们会采取怎样的应变策略？

Bach：其实我们并没有抱着这种“战斗意识”去面对任天堂的 GAMECUBE，因为 XBOX 和 GAMECUBE 所针对的销售对象其实并不相同。

问：最后，你认为微软在电视游戏界会扮演什么角色？

Bach：对于如何令消费者接受一部新主机并感受到这部主机所带来的新鲜感，我们已经把握到个中的关键。假如与现存的几部游戏主机比较，XBOX 站在一个十分有利的位置，而且我相信电视游戏市场仍然会不断扩大。以往可以被称为成功的游戏主机开发商可能只有一两家，但我相信今后将会出现三家鼎立的局面。



→流传于互联网上的 XBOX 外观预想图。

软件 SOFTWARE

美女的扮演与野兽的怒吼

近期中国网络最热门的女性话题《恐龙危机》选秀大赛伴随着《恐龙危机》中文版在全国的热销，由育碧软件主办，新浪网、IBM国际商业机器中国有限公司和软件与光盘杂志社协办的"千禧龙の女"选秀《恐龙危机》女主角扮演大赛也已全面火爆展开。

这次女主角扮演活动是从9月24日展开，截至到10月11日为止，来自全国各地的参赛选手已经超过了1200名，其中甚至有几位选手是分别来自新加坡、加拿大和日本等地。而且自新浪网上开辟《恐龙危机》选美专区以来，单日访问量已经超过人气大作《暗黑破坏神》游戏专区，单日访问人次突破了3万，单日专区网页浏览量超过30万。新浪网也为此特别调配3台服务器以满足流量需求。统计到10月11日，已经有30余万人次访问过专题站，总计页面流量超过完250万，玩友发言超过12000余条。并且被新浪网评为"近期中国网络最热门的女性话题"。

"千禧龙の女"选秀《恐龙危机》女主角扮演大赛初赛将在10月20日结束，随即会由组委会评选出20名佳丽，并且进行包装，然后由玩友进行在线评选出。





↑这就是扮演"恐龙危机"女主角的美眉了。

世嘉，你还有翻本的机会吗？

文/特约撰稿人 王骏生

世嘉真的是惨透了，真的。就连我们对门的王大妈，也知道世嘉快不行了，是个差一点要倒闭的倒霉蛋。

王大妈的儿子在世嘉华瀚干事儿，好像已经有一阵子没有去上班了。

日本的业界朋友告诉我，如果不是CSK在最危急的时候注入了10亿美元的救急救难基金，这个海内闻名的软件公司很有可能在21世纪的曙光照到东半球之前轰然倒闭。

*　　*　　*　　*　　*　　*　　*　　*

这绝不是开玩笑。

在刚刚结束的日本街机展里，世嘉显示出了对营业用主机的极大热情。新推出的NAOMI2机版，犹如一针兴奋剂插入了人们的心脏，给业已失去信心的街机业注入了新的活力。

现在这个时候，仍然在苦心研发街机底板的，大概除了世嘉以外没有其他人了。

这也绝不是开玩笑。

*　　*　　*　　*　　*　　*　　*　　*

世嘉还有翻本的机会吗？他开发NAOMI2，究竟是想翻身，还是想把已经日薄西山的DC往火坑里推呢？

世嘉最吸引人的地方，就在于他这种性格。哪怕已经身临绝境，他仍然不放弃对自己理想的追求。这或许也是世嘉总能够拥有一批铁杆拥趸的原因吧。

不过，性格归性格。NAOMI2的推出，对世嘉本身确实会造成不小的影响。

首先的冲击是对街机市场的。

众所周知，在机能日趋强大的家用游戏主机冲击下，街机目前的境况极为潦倒。而公共娱乐场所固有的一些"风俗"问题，在这个时候便暴露得更佳眼中。今年以来，中国台湾、中国大陆、马来西亚等亚洲地区和国家都加强了对街机游戏中心的管制，甚至采取了非常严厉的取缔措施。就算是在美国，街机中心暴露出的一些违法问题也引起了舆论的重视。在这种情况下，街机的转型似乎已是无可避免。但是如何转型？世嘉的NAOMI2并没有给我们任何答案。我们看到的只是一台功能更加强大了的主机，所配套的游戏除了画面的增强之外了无新意。网络街机中心的概念被停止，新创意的游戏不见踪影，世嘉想以此来翻盘似乎绝无可能。

那么对dc的冲击呢？NAOMI2虽然以NAOMI机版为基底，但其内建的协同处理器把主机的性能翻了差不多3倍。如果世嘉以此作为新世纪的主力机版的话，毫无疑问，DC所谓的"完全移植"又只能是一句空话——事实上，DC就算移植目前NAOMI的游戏，也很少能够看到100%移植的产品。看看对手索尼，次世代时PS能够完美地移植SYSTEM32的游戏，因为PS实际上就是简化的SYSTEM32；新世代时PS2能完美移植SYSTEM246的游戏，因为SYSTEM246就是在PS2的基础上开发的。我们非常沮丧地看到，索尼的每一步都考虑地非常合理和有效，而世嘉却总是难以在街机和家用机中找到平衡，两者之间的"互相促进"从一开始就只是空话。

也正是因为这个"互相促进"的牵制，使得世嘉在研发新街机底板时束手束脚，不敢采用全新的技术和构架，NAOMI2的机能还不能使世嘉放心地把掌门大作"VR战士"在这个平台上推出。没有了"VR战士"的支持，新街机能否得到应有的回报也就成为了一个问号。

或许是从街机起家的关系，世嘉始终念念不忘硬件战略，却总是忘记自己在硬件上所遭受的打击。事实上，世嘉只有走纯软件商的道路，才能够渡过这段苦难。抛弃硬件，虽然很痛苦，但却是世嘉翻本的唯一机会。

新奇的 GAMECUBE 手柄设计

文/本刊驻美特约记者 叶展

如果说 GAMECUBE 方盒子一样的外形只不过是反应了当前工业设计，特别是计算机外形设计的一种流行趋势的话（很有抄袭苹果最新推出的 Power Mac G4 Cube 的外形和名字之嫌？），那么其手柄的设计则是最具争议性和独创性的了。其手柄乍看上去臃肿而繁琐，不同于已经约定俗成了二十几年的传统手柄，颇有些让人无从措手。但仔细看看，确实很有意思。

我们知道，I/O 设备（输入/输出设备）的设计，很大一部分是跟软件操作的要求紧密联系的。一开始 UNIX 下字符操作，只需要键盘就可以了。GUI（图形用户界面）开发出来后，没有一个能够指哪打哪的定标设备（Pointing Device）是根本不行的，于是各种各样的鼠标器，跟踪球就大行其道。而就游戏业目前的手柄设计来看，虽然有最新的模拟手柄，但其根本形态，还是由最早的十字键加操作键而来。而十字键的发明，是和当时 2D 游戏的需要紧密相关的。2D 游戏需要的是上下左右的地图漫游或画面卷轴，十字键满足了在 2D 平面活动的基本要求，一流行就是十几年。但到了次世代主机问世后，3D 游戏成为主流，手柄的设计虽然有改进，但还基本上延习了 2D 时代的设计。也就是说，游戏目前虽然画面进化到了 3D，但手柄还是严重滞后，还停留在 2D 时代，不能胜任在 3D 世界中畅游的任务。而这直接影响了在 3D 世界中的操作性和游戏。

NINTENDO GAMECUBE 的手柄，可以说是第一个在设计时有意识地考虑了 3D 游戏的特殊性，并力求引入新的要素。具体来看，以下三点：



任天堂 GAMECUBE 的手柄

1. 角色控制和镜头控制

3D 游戏带来的一大跃进就是镜头的位置和角度可以随意设定了。在 2D 游戏时代，无论是动作游戏的横卷轴，射击游戏的纵卷轴，或 RPG 游戏的俯视图，其视点都是固定的，其物品建筑的绘制都是基于那个固定视点的，不存在视点切换的问题。而进入 3D 后，构造 3D 的模型是不考虑模型最后是从什么角度看的，也就是说从什么角度看都行，这样一下游戏中视点的自由度就大多了（但限于 3D 模型的复杂性和经济性考虑，还是有一定的取舍和侧重的，所以还不是和真正的世界中一样是无限的）。可以随意设置视点则引入了镜头技术，这在之前的 2D 游戏时代是不可想象的。窃以为 3D 游戏引入镜头技术是游戏向电影艺术学习并靠近的最主要特征，看看 METAL GEAR SOLID 2 的 DEMO 就能明白，MGS2 的 DEMO 中的镜头技术可以说是出神入化的。但镜头技术的引入又带来另一个问题，即谁控制镜头的问题。镜头技术既然是所谓一种技术，那么就需要有一定训练和经验的人来控制。在电影中，镜头的位置和动作是导演细心安排的。在游戏中，是否把镜头控制的权力下放给玩家，游戏业还有很多争论，不同公司也有不同的尝试。问题的关键有二，其一是我们前面所说的，镜头设置得好，画面构成效果好，反之则否。把镜头控制的权力给玩家，大部份游戏设计者不放心。其二，角色控制和镜头控制之间有矛盾，不好切换。在 2D 时代，十字键只负责控制角色的行动方向，进入 3D 后，还是只有一个十字键或模拟操纵杆，用它来操纵角色后就没有其它的操纵杆来控制镜头了。最理想的情况是一个操纵杆负责移动角色，另一个可以调整视角，一主一辅，配合使用，这样可以解决目前 3D 游戏中操作困难和有视觉死角等问题。PS 的手柄虽然有两个模拟操纵杆，但还没有普遍利用起来，其设计时并没有真正考虑镜头控制和角色控制分工的问题。而 GAMECUBE 不同，宫本茂亲自做演示的时候就着重强调，右下方较小的模拟操纵杆就是为变换视角用的。所以 GAMECUBE 的手柄是在设计时就考虑了 3D 游戏的特殊性和 3D 世界中操作的特殊性等问题。

2. 一键通行的游戏

手柄上的 A 键为位于右边中心位置，比其他按键大得多，据宫本茂说是为了简化操作，这是否意味着 GAMECUBE 有很多游戏只需按一个键就可以玩下去了呢？这似乎和任天堂偏重低年龄层玩家有关吧。

3. 使全新的操作方式成为可能

象我在去年的一篇文章中介绍的双手操纵 PC 游戏的新奇设想，即左手跟踪球和右手鼠标配合的方法，有了 GAMECUBE 这样的手柄，是否能实现和改进呢？软件开发者的想象力是否可以得到发挥，开发出前所未有的新奇的高效的操作方式呢？大家不是都觉得游戏创新得太少，游戏性不高嘛。游戏性，其中有很大的一部分就是人机交互法则，是和 I/O 设备，和手柄的设计有很大关系的。手柄创新了，自然给游戏设计者带来了更大的自由度去创造，说不定新的游戏性和游戏操作方式将借手柄之福而诞生呢！

目前看来，GAMECUBE 的手柄设计还是有其独到之处的，希望看到一批有创新性的游戏去利用这种独特的设计。

★ 有未经证实的消息称，XBOX 销售部总管 ALEX KOTOWITZ 曾表示，XBOX 将会内置一个游戏内容过滤装置，让家长能够控制子女所玩的游戏的内容。倘若消息属实，XBOX 将成为第一部拥有过滤装置的电视游戏机。

★ 10月1日，广井王子在东京举办的"SEGA Cyber Club"中宣布，原定于今年内发售的超级大作"樱大战 3"将延后到明年春推出。

★ 彩色 WONDERSWAN 将于今年 12 月 9 日在日本率先发售，而对应软件"最终幻想"也将同步推出。前者售价为 6800 日元，后者售价为 4800 日元。FF 版彩色 WS 主机与"最终幻想"的同捆包售价 9999 日元。

★ 也许是因为 SEGA、SQUARE 等大牌厂商未参展的缘故，今年的"秋季东京电玩展"显得格外冷清。不仅许多知名的业内人士也没有光临，参加人数也少于往年。据 CESA 公布的统计数据显示，本界电玩展共有 137400 人次光临，是自 1997 年秋季展以来参展人数最少的一届，而参展厂商的数量也是历年来最少的。

★ SCEI 表示，PS2 赛车大作"GT2000"已正式更名为"Gran Turismo 3：A－SPEC"，并预计于 2001 年上半年推出。该作总监制山内一典称，在"GT3"的开发工作完成后，SCE 将立即投入"GT4"的制作，"GT4"也将具备网络对战功能。

★ 由于掌机的市场规模逐步扩大，且利润丰厚，目前北美的最大的游戏软件商 EA 也宣布进入掌机市场，并一举公开了 6 款 GBC 软件，分别是"007·纵横天下"、"小蚁雄兵大赛车"、"Road Rash"、"迪斯尼恐龙"、"Merlin"、"侠盗罗宾汉"。

★ SQUARE 宣布，原定于 12 月 21 日发售的 PS2 软件"保镖"(Bouncer)将再次推迟发售期。估计该作的最终发售日会定在 2001 年的 1 月或 2 月。

★ 日前，英国著名游戏厂商 EIDOS 宣布将中止所有有关并购的协商。EIDOS 称，自 6 月 20 日开始并购协商以来，该公司已经与许多厂商接触，但是现在这些协商事项都已终止。未来 EIDOS 仍将为成为世界顶尖的游戏制造商和发行商而努力。在终止并购事项后，EIDOS 的股票立刻下跌，跌幅高达 10%。

★ CAPCOM 高层人士表示，PS2 版"生化危机"的开发工作已完成 50% 以上，预计可在明年初推出。此外，以日本战国为背景的 PS2 动作冒险游戏"鬼武者"将推迟到 2001 年 1 月发售。该作已经确定在亚洲和北美两地同时推出。

★ 虽然 DC 在北美的销售情况火爆，但是 SEGA 的股价却在近期持续下跌，并且出现了自 88 年 4 月上市以来的最低价位(仅是 93 年股价最高点时的 1/12)。另据业内人士分析，由于半导体器件价格居高不下，DC 成本高居不下等原因，SEGA 公司在本财年可能继续出现赤字。

★ 近日，NAMCO 宣布将与日本夏普公司(SHARP)合作，进军 PDA 游戏市场。其第一款作品就是名作"吃豆"。NAMCO 称，SHARP PDA 的用户可以借助互联网在该公司网站下载最新的 PDA 游戏。

★ 日前，HUDSON 与欧美软件商 Infogrames 公司联合发表了合并声明，未来这两家公司将合并为一家名为"Infogrames Hudson 株式会社"的新公司。出资比例为 HUDSON 占 30%，Infogrames 占 70%。而这家新公司的最高决策人将由原 HUDSON 的中野忠博专务接任。今后 Infogrames Hudson 将为 NINTENDO GAMECUBE、XBOX、PlayStation2 为主的次世代游戏机开发游戏软件。

★ 11 月 10 日将有一套名为"SQUARE DATA COLLECTION"的 PS 专用记忆卡发售。在这套

11 月 DC&GB 新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
美少女梦工场 世纪末	メルクリウスプリティ end of the century	DC	NEC INTERCHANNEL	SLG	2日
云霄飞车大惊奇 2	ジェットコースタードリーム 2	DC	BIMBOOSOFT	RAC	2日
LOL 星球之爱	LO.L < Lack of Love >	DC	ASCII	不明	2日
威力网球	Power Smash < パワースマッシュ >	DC	SEGA	SPG	9日
三色危机	トリコロールクライシス	DC	VICTOR INTERACTIVE	不明	9日
译名无法确定	マーズマトリックス	DC	CAPCOM	不明	9日
梦幻工房	Dreamstudio	DC	SEGA	ETC	9日
飞行特技区 F～轰翼的第一次飞行	エアロダンシング F 轰つばサの初飞行	DC	CRI	SLG	16日
生化危机 3 最终逃脱	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	DC	CAPCOM	AVG	16日
幸运女神	クイズああっ女神さまっ－斗う翼とともに－	DC	SEGA	AVG	30日
西风狂诗曲	西风の狂诗曲〈ラプンディー〉	DC	SOFT MARKS	RPG	11月下
F1 经营学 2	F1 WORLD GRAND PRIX Ⅱ for Dreamcast	DC	VIDEO SYSTEM	不明	11月下
幕末浪漫第二幕 月华战士	幕末浪漫第二幕 月华の战士 Final edition	DC	SNK	FTG	11月
携带电兽 威力加强版	携带电兽テレファングパワーバージョン	GB	SMILE	SLG	3日
携带电兽 速度加强版	携带电兽テレファングスピードバージョン	GB	SMILE	SLG	3日
永恒传说 GB	テイルズオブファンタジアなりきりダンジョン	GB	NAMCO	RPG	10日
劲舞革命 GB2	Dan ce Dance Re vdu tion GB2	GB	KONAMI	SLG	16日
高校野球	血と汗と泪の高校野球	GB	JWNG	SPG	17日
前进！面包超人！	それいけ！アンパンマン-5つの塔の王様～〈暂〉	GB	TAM	ACT	11月中
新世纪机器人战记新章	ブレイブサーガ新章アスタリア	GB	TAK ARA	RPG	11月
网球 GB	テニス GB カラー〈暂〉	GB	NINTENDO	SPG	11月
大金刚 2000!	ドンキーコング 2001	GB	NINTENDO	ACT	11月
金田一少年事件簿 第十年的招待卷	金田一少年の事 件簿～10 年目の招待状～	GB	BANPRESTO	AVG	11月
仙界异闻录 准提大战	仙界异闻录准提大战 TV アニメーション"仙界 传封 神演义"より	GB	BANPRESTO	SRPG	11月
快餐店之恋	Pia キャロットへようこそ！！22	GB	NEC NTERC HANNEL	AVG	11月
真女神转生恶魔之子～赤之书～	真女神 转生デビルチルドレン(赤の书)	GB	ATLUS	RPG	11月
真女神转生恶魔之子～黑之书～	真女神 转生デビルチルドレン(黑の书)	GB	ATLUS	RPG	11月
解谜球迷你游戏	パズルボルミレニアム	GB	ALTRONCORP ORATION	不明	11月

记忆卡中收录了SQUARE制作的44个游戏的1443个不同的存档。由于总BOSS前的SAVE和精美CG前的SAVE全部收录其中，因而颇具收藏价值。

★ KONAMI宣布，WE系列的最新作"WE5"将在PS2上推出，发售日预定在2001年3月。目前该系列在全世界的总销售已经高达4百万套。

★ 日前，NAMCO宣布将下调该公司在本财年的赢利预算，原因是街机和家用主机两方面的亏损，以及房地产收益欠佳。NAMCO在本财年度竟然出现了高达21亿日元的赤字。这恐怕是该公司在近几年中最为低潮的时期了。

★ 由SQUARE策划及制作的电影版FF现已正式定名为"Final Fantasy: The Spirits Within"（最终幻想：内在幽灵），该影片预定在2001年夏在全球上映。

11月PS&PS2新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
双塔物语	TALL TWINK TOWER	PS	TECHNO SOLEIL	PUZ	2日
青蛙王	ケロケロキング	PS	MEDIA FACTORY	ACT	2日
上上之选 VR 柏青嫂特别版	THE BEST BUY バーチャパチスロオリンピアスペシャル	PS	MAP JAPAN	TAB	2日
上上之选 VR 柏青嫂 5	THE BEST BUY バーチャパチスロⅤ~山佐・北电子・オリンピア~	PS	MAP JAPAN	TAB	2日
冠军水上巴士	チャンピオンシップバス	PS	EAV	SPG	2日
德比名马创造者〈复刻版〉	ディスクダービー名马を作ろう!!(复刻版)	PS	DAZZ	SLG	2日
GGS2000 系列 RC 复仇者	GGS2000 シリーズ RC リベンジ	PS	ACCLAIM	RAC	9日
迷宫探险~塔版~	ソリッドリンク~タワ~サイド~	PS	HACT	RPG	9日
迷宫探险~迷宫版~	ソリッドリンク~ダンジョンサイド~	PS	HACT	RPG	9日
NAMCO 网球 3	スマッシユコート 3	PS	NAMCO	SPG	9日
主流 1500 系列 滚动方块	Major Wave 1500 シリーズくるくるきゅつぶ	PS	NUSIGHT	不明	9日
OH NO!	OH NO!〈オ~ノ~!〉	PS	ASCII	ACT	16日
空之飨宴	天空のレストラン	PS	MEDIA FACTORY	ETC	16日
动脑小品系列 46 麻将方块	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.46 麻雀落ちゲー~落雀~	PS	D3 PUBLISHER	TAB	16日
动脑小品系列 45 疯狂方块 2	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.45THE ブロックくずし 2	PS	D3 PUBLISHER	不明	16日
动脑小品系列 47 滑板竞速	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.47THE スケートボード	PS	D3 PUBLISHER	SPG	16日
大音乐家 资料片	ザ・マエストロムジークアンコールディスク	PS	GLOBAL A ENTERLAINMENT	不明	22日
中央大陆之战 PS	ZOIDS 帝国 VS 共和国メカ生体の遗传子	PS	TOMY	SLG	22日
流行音乐 迪士尼	ポップンミュージックディズニーチューンズ	PS	KONAMI	不明	22日
立体忍者活剧 天诛 2	立体忍者活剧 天诛贰	PS	ACQUIRE	AVG	30日
占卜 5・神秘的文字占卜	ザ・占い 5~神秘のルーン占い~	PS	VISIT	ETC	30日
占卜 6・九星占星术	ザ・占い 6~水晶さんのとっても九星占星数~	PS	VISIT	ETC	30日
GGS2000 系列遥控直升机赛	GGS2000 シリーズ R/C スタントコプター	PS	TAI TASUZYAPANKK	FTG	30日
永恒传说	テイルズオブエターニア	PS	NAMCO	RPG	30日
洛克人 X5	ロックマン X5	PS	CAPCOM	ACT	30日
机动警察	パトレイバーゲームエディション(MOBLE POUCE PATLAROP)	PS	BANDAIVISUAL	AVG	30日
SuperLite 1500 系列 绘画解谜 4	SuperLite1500 シリーズおえかきパズル 4	PS	SUCCESS	PUZ	30日
SuperLite 1500 系列 数独 4	SuperLite1500 シリーズ数独 4	PS	SUCCESS	PUZ	30日
SuperLite 1500 系列 填字游戏 2	SuperLite1500 シリーズクロスワード 2	PS	SUCCESS	PUZ	30日
SuperLite 1500 系列 动脑解谜 3	SuperLite1500 シリーズナンクロ 3	PS	SUCCESS	PUZ	30日
主流 1500 系列 模拟药局	Major Wave1500 シリーズ ザドラッグストア	PS	HAMSTER	SLG	30日
主流 1500 系列 狂热解谜王 2	Major Wave1500 シリーズぱずるまにあ 2	PS	HAMSTER	不明	30日
主流 1500 系列 真爱游侠冒险篇	Major Wave1500 シリーズブルーブレイカーバースト	PS	HAMSTER	AVG	30日
劲舞革命 迪士尼	Dance Dance Revolution Disney's Rave〈暂〉	PS	KONAMI	不明	30日
永恒传说 限定版	テイルズオブエターニアプレミアムボックス	PS	NAMCO	RPG	30日
桌上游戏精选 3 家庭保龄球	ニチブッセレクト Vol.3 ファミリーボウリング	PS	日本物产	SPG	30日
桌上游戏精选 4 VR 竞艇 98	ニチブッセレクト Vol.4 バーチャル竞艇 98	PS	日本物产	RAC	30日
来玩麻将吧!	まーじゃん de あそぼ	PS	VING	TAB	30日
电光火石微粒物语	电光火石ミクロランナー~マニアック博士の秘策~	PS	SPIKE	RAC	11月
影戏	ディオラムス	PS	PONOS	TAB	11月
G1 赛马 2	ジーワンジョッキー2	PS2	光荣	SLG	2日
狂热节拍 Ⅱ DX 3	beatmania 2 DX 3rd strle <ビートマニア>	PS2	KONAMI	不明	2日
阿夸夸的游戏	アクアクア	PS2	IMAGINEER(IMADIO)	ACT	2日
麻雀悟空 大圣	麻雀悟空 大圣	PS2	ARTDINK	TAB	2日
赛马大亨 4 极限版&G1 赛马 2 合并版	スーパーリユーセットウイニンクポスト~4マキシマム&ジークンジョッー2	PS2	光荣	SLG	2日
超级狙击手	サイレントスコープ	PS2	KONAMI	STG	16日
滑雪天国	スノーボードヘヴン	PS2	CAPCOM	SPG	16日
SUNRISE 英雄谭 R	サンライズ英雄谭 R	PS2	SUNRISE INTERATIVE	SLG	22日
演艺新星	UNISON	PS2	TECMO	不明	30日

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为10月10日。表中游戏的发售日有变动的可能性。





射雕英雄传

PS 厂商:SCEI 类型:RPG 发售日:2000年11月30日

游戏橱窗 必买度:9

射雕英雄传

真是令人鼓舞的一个消息。虽然在PC游戏领域已经有了不少原创的中文化游戏,但在TV游戏界中,本作真是开篇第一,何况还是蜚声海内外金庸先生的名作游戏化。本社特地搜集了一手资料,将游戏的一些基本资料向大家作一介绍。同时,真心希望所有真正的玩家可以支持首部中文游戏。

版面责编/365

值得全球13亿华人注意的专业中文化武侠游戏

游戏企化的初衷

从《射雕英雄传》执行制作人桐田富和的谈话中,我们了解到,此款游戏的制作并非偶然,而是水到渠成的结果。

"我们在三年前就曾在台湾、香港、新加坡等地的软件制作公司里寻找合作对象,希望可以由这些地方的软件制作公司来制作出适合当地玩家的游戏。可是,当时受限于各地公司能力的条件,难以配合我们的计划,所以我们决定自己开发这样的作品。于是我们开始计划这个亚洲的项目,并且找到了在日本开发游戏已经十年之久并且相识许久的蔡以强先生,共同企化亚洲本土化作品的开发。于是在几经定夺之后,选择了很有知名度的金庸先生大作《射雕英雄传》为故事背景。选择本书为制作原本,也是因为这部书中人物众多,故事情节曲折丰富,非常适合制作优秀的RPG游戏,而且也很能体现游戏的内涵。"


桐田富和
SCEI 制作2部部长



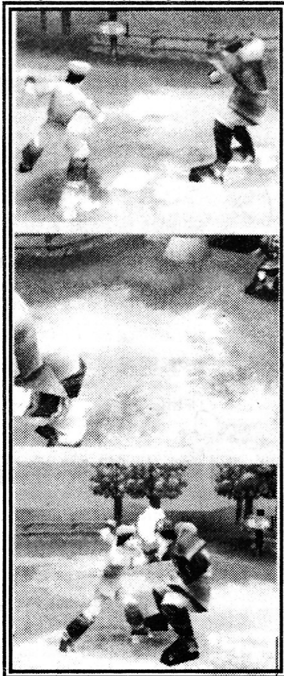
精美的CG动画是由谁来制作的呢?

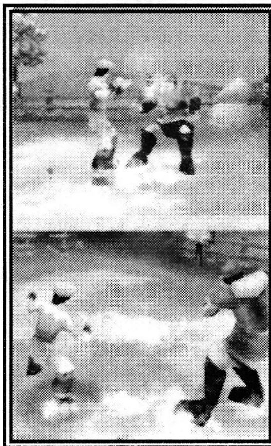
虽说游戏的制作主要由日本本部来进行,但与玩家关系最直接的游戏片头动画、角色形象设计、运动场景和战斗场景的建造则主要依靠国人自己的力量,数码娱乐的精英——先涛公司来负责。说到先涛公司,或许一些朋友一时没有什么印象,但提起电影《风云》、《中华英雄》,人们自然会想到其中制作精美、规模宏大的电脑动画。不错,这些堪比好莱坞影片特技素质的高质量电脑特技正是由先涛公司承接制作的。所以我们不能不为游戏中画面的表现力报以相当的期待。

当然,先涛公司毕竟不是一家专门的游戏制作公司,所以由先涛负责制作的,占全作90%以上的画面制作内容将由网络传到日本本部,并由日本SCE这边进行细微的调整和修改。

给人亲切感的游戏系统

既然以"射雕"为主题,自然该在游戏中洋溢出一股熟悉的中国味。所以游戏使用了"武功属性"和"侠义值"两个系统。所谓"侠义值",是指对角色成长作评价的系统(金庸群侠传?),其数值会随角色从事正义或邪恶事件而发生改变。看样子此数值应该会影响剧情的发展和结局的产生。而武功属性包括我们熟悉的内功、外功和轻功三部分。其中外功=体力;内功和轻功会消费不同的MP、QP。而游戏中这三种属性还会有相生相克的效果存在。





那些熟悉又有些陌生的面孔
尽人皆知的形象将以新的形式来到我们面前



亲切至极的专有汉字系统

最激动人的当然是可以从中文的方式来欣赏属于本土风格的游戏喽！本款《射雕英雄传》除了发行日文字的日本版以外，亦要发行提供有繁简两种字体选择显示功能的专有亚洲版，而且也会加入中文的配音，可以令玩家不但能够真正领会游戏的内涵，更可通过高质量的配音欣赏人物彼此之间真实的怨恨情仇。

游戏音乐是国人制作的吗？

很遗憾，在初期曾经找过中国作曲家来制作，而且成品的感觉也很不错。不过由于成曲要变成游戏用音乐，在转成程序时，尤其是在仪器制作上要在日本方面进行，所以中国的作品需要翻译才可使用。这样一来反而违背了原作的意味。同时也是为了使日本市场能够更多接受此款作品，才最终决定选择日本方面的作曲。

制作小组完全是中国人吗？

主要成员是中国人，也有日本的制作人。在开发初期，中国小组成员最多有6个人，虽然现在组内只有3个人，但同其他6位日本同事相处得很好。由于大家都是制作游戏十年左右的老手，所以在合作的沟通上是没有问题的，不会影响游戏开发的进度。

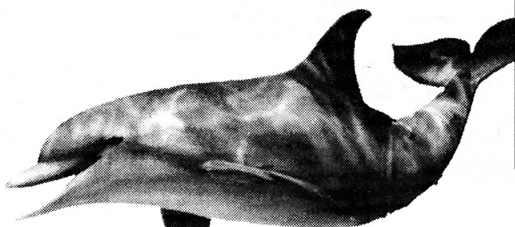
通过录象带参加台湾省《射雕英雄传》新闻发布会的制作组领导人蔡以强先生表示："制作中文化游戏是我长久以来的梦想，所以在3年前组织了一个中国小组开始构思现在的《射雕英雄传》。当然，我们的理想是可以开发更多的中文游戏，能够将金庸先生更多的作品制作出来展现在国人玩家面前。但是这不仅仅要靠我们自己的不懈努力，更需要各位玩家的支持。扶持正版事业，这对小组内任何一个成员都将是莫大的安慰。"



游戏制作小组组长
——彩以强先生
在日本有十年以上游戏制作经验的华裔制作人。



←SCEI于2000年9月在台湾召开游戏发布会，将这个激动人的消息公开。发表会上，特邀了金庸先生的公子——查传倜。查公子对由中国人制作的本国游戏感到非常高兴。想必金庸老先生也会有相同的感受吧。



不要怀疑，相信你的眼睛！

海豚历险记——未来守护者

DC 厂商:SEGA 类型:海洋 ACT 发售日:2000年秋 游戏橱窗 必买度:9

ECCO THE DOLPHIN

难道忘了5年前，在MD上进行的海洋冒险了吗？可爱的ECCO、神秘而美丽的海洋世界，回想当年，真是美妙快乐的时光呀！当今凭借DC的超强实力，再现真实庞大的海洋世界，你的感觉将难以区分自己是呆在陆地之上，还是身处海洋之中。

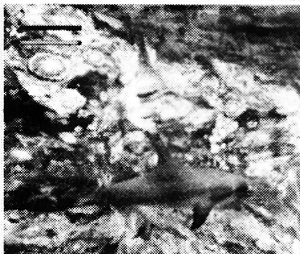
版面责编:365

早在东京春季电玩展上，就已经有影片播放了，而且其美丽的画面和海豚可爱的形象令众多玩家为之倾倒，尤其是那些有一定玩龄的玩家。那么，这次《海豚历险记》中会带来什么新的要素呢？而在画面表现力上又有什么亮点呢？

关于欧版ECCO的信息



虽然本次介绍的是预备发售的日版ECCO，但海外版ECCO可是很早就发售，并且在欧洲有很好的声誉呦！欧洲DC版ECCO有多种文字显示功能，玩家可以在英文、法文、德文、西班牙文种选择，而日版则是直接翻译过来的。看来在有环保主题的海洋世界里，日本是落后于欧洲大陆喽！当然，日版中会有许多令人期待的原创要素加入。





←→虽然图片有些模糊，但仔细观察，仍旧能够体会本作极尽精细的画面制作，365初次见后的感觉就是逼真得可怕。

NO.1 ◎荡漾在蔚蓝的海水中◎ 享受潜水的乐趣

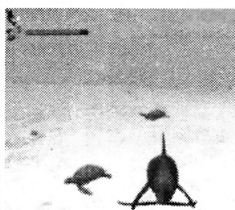


↑海洋之中不光只有海水荡漾，还四处流动着各种闻所未闻的海洋生物。令人不禁疑问：这里是否是实景海洋教育片？

本系列游戏最吸引玩家的，当然就是那种甚至凌驾于真实照片之上的海洋世界表现手法。海洋里惊人的光影效果与层次分明的变化空间，真是让所有玩家忘记自己身在游戏之中。令人惊异的是，游戏对每个细节都有认真的描绘。想想，一个人独自占有如此美丽的海洋是件多么遐意的事情。

NO.2 ◎充满活力、栩栩如生的动感海豚◎ 动作自然顺滑的ECCO

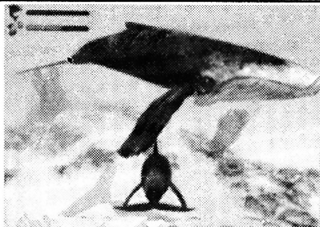






看着可爱的ECCO，你会感到一个充满活力的自然的生命。记得当年还是2D的ECCO就以极为生动、逼真的动作打动了众多玩家。如今跃升至强大的DC上，你将难以捕捉到任何一个动作衔接上的瑕疵。生命的伟大，运动的自然，都将在屏幕前通过先进的技术和可爱的ECCO表达出来。而且今次当然依旧保留着“跳跃、冲刺、回转”这些经典动作。看到这些美妙的动作，恐怕你只能用“太棒了”来形容！

NO.3 ◎必须战胜来自宇宙的邪恶◎ 壮大的故事

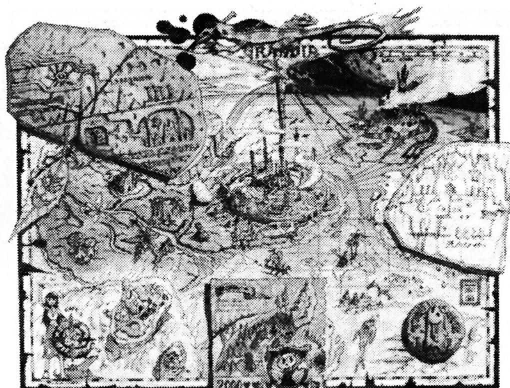


拯救走失的小鲸鱼 温馨感人的小插曲

游戏中的敌人是来自宇宙，对地球觊觎以久的的迷之飞船。担任游戏故事脚本设定的是美国著名科幻作家迪比特·布林。以世界瞩目的环保问题为核心，本次籍由游戏、以科幻的方式来表现。通过这些已经扩展到宇宙范围的广大世界观，玩家可以体会到生命与自然的重要性，进而可能引发玩家对自己与身边事物关系更深层次的思考。看来无论什么形式的文化作品，都应该担当起应尽的社会责任。



注意！本作片头定要仔细欣赏，因为这里不是专门制作的动画，而是利用DC最大实力即时演算出来的。



格兰蒂亚

GB 厂商:HUDSON
发售日:2000年12月 类型:RPG

游戏橱窗 必买度:8

GRANDIA · ベラルトソバズ

各位刚刚从DC上领略了格兰蒂亚的魅力,又可落座到GB上来。相比DC正版昂贵的价格而言,这回GB版格兰蒂亚想必会有更多的用户。而且回归一代的感觉真是很棒呦!

版面责编/365

WELCOME TO THE WORLD OF GRANDIA

我们的主人公是在极为"珍贵"的机会下来到格兰蒂亚的,那他将如何回到原来的世界呢?原先的冒险家将帮助他实现寻找钥匙,打开归途之门的愿望。



←在游戏画面中看到老朋友的面孔了吗?是否有些陌生了呢?



游戏

莫名其妙卷入格兰蒂亚世界的小学生,是本作为你重归旧地的领路人。



加斯汀

还记得这位勇敢、乐观的热血冒险家吗?



菲娜

开朗的美少女也将与你再续冒险的经历!



莉亚德

格兰蒂亚世界的管理者,掌握着主人公回归故乡的秘密。

忘不了! 战斗依旧是系列作品特有的即时战斗系统

FIGHT!



→分析敌我实力

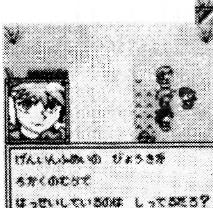
←等到可以行动时,马上选择合适的卡片,作好对敌人的攻击准备。

这里同第一作一样使用了所谓的IP(Initiative Point)系统,做出攻击或是发动魔法都必须等待IP的移动,只有当运动表到达指定位置后,队员的杀技方可实现。而且原来被攻击停止行动的功能可能仍旧存在。所以,这里的战斗还是很有技巧性的,一定要用合理的战略来有效地打击敌人和保护自己。

本作在战斗中加入了卡片的使用,通过使用丰富的卡片来使用各种魔法。卡片可以通过寻找来收集,收集越多不同种类的卡片,就会有更丰富的击技产生。

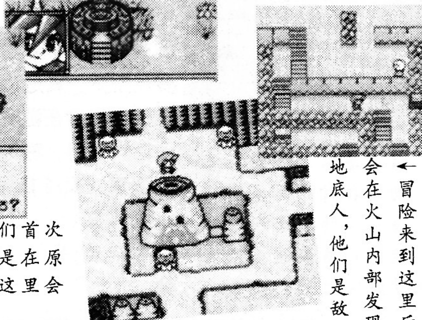
丰富的世界设定,却苦了四处寻找钥匙的我们

浓密树海



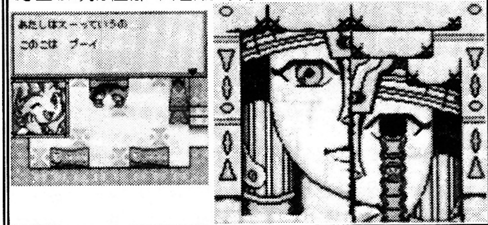
↑这里就是游戏他们首次冒险的舞台。这可是在原作中常见的场景,这里会有什么变化呢?

波鲁火山

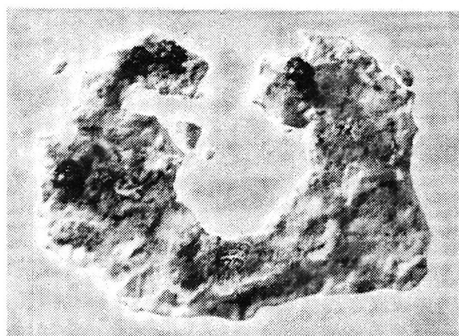


←冒险来到这里后,我们会在火山内部发现奇怪的地底人,他们是敌是友?

其实旅行的起点与终点都是管理者莉亚德所在的匪夷的古代都市,这里有许多神秘的遗迹,或许你的出口,就在那个遗迹的背后呢!



OK! 冒险开始了!



可爱少年在奇异世界里冒险!!!

异世界冒险

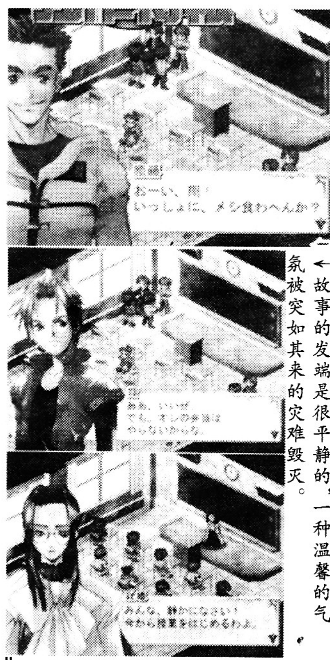
PS 厂商:ATLUS
发售日:2000年11月 类型:RPG

游戏橱窗 必买度:7

アイシア

由制作《真·女神转生》系列、《魔剑X》等名作而在业界大名鼎鼎的ATLUS这次为大家带来了一次加入感情戏的新作。或许不是什么大部头的作品,但名厂出手必定差不了。而且剧情的设定还是很诱人的呦!本次先向各位简单介绍故事设定和人物资料,看看你是否对她产生了兴趣?

版面责编:365



←故事的发端是很平静的,一种温馨的气氛被突如其来的灾难毁灭。

故事发端:

原本应该是安静平凡的一天,也原本是平凡的高中生新见翔同往常一样来到了学校,准备迎接一如既往的生活。但是,学校突然发生了大地震,在激烈的震动和漆黑天气中,学校毁于一旦。也正是这个突如其来的地震改变了我们主人公的命运。翔清醒过来以后,同周围的几个同样心情沉重的伙伴,一起离开了已成废墟的教室。但众人没有想到的是,走出校园后眼前竟然是个与地狱截然相反的陌生世界。

幻想世界艾西亚



埃留村

伙伴们意外到来的就是这个没有四季变化的世界。这里虽然四季温暖、绿意盎然,却到处充满了凶狠的猛兽。而这里仅有的狩猎民族"月光族"与科学种族"火龙族"两股实力一直矛盾不断,时有冲突发生。

角色的感情是游戏进行的关键

由于剧中女角甚多,所以启用了独特的LAV(Latent Ability Volage)系统,也就是伙伴对主角的信赖度和爱情度。想必这个数值会影响到战斗效能甚至是故事的结局。

众多可爱美丽的角色吸引你的到来



游戏主角——新见翔

虽然责任感很强,却对周遭的爱情事件很迟钝。



梦想歌唱家——伊藤光琉

翔的同学,虽然性格懦弱却期望在演艺界出人头地



月光战士——洛丝

剑术高超,使命感超强。



火龙公主——奈美莉亚

虽然年龄不大,却有缜密的思维方式



物理老师——吉永拜辉

物理学博士,处事冷静沉着,为人嫉恶如仇

运动高手——松冈友佳

翔的青梅竹马,个性率直,活泼开朗

HUNDRED SWORDS

百剑

DC	厂商:SEGA	通信机能对应
	发售日:未定	类型:即时战略

游戏橱窗 必买度:9

HUNDRED SWORDS

不少玩家应该还记得前些日子由 Smilebit 公司(原 AM6 研)开发的大作《街头喷射小子》吧,是否还沉浸在爽快明朗的画面与游戏性中呢?现在同样由 Smilebit 宣布制作的网路实战游戏即将登场,宏大而精细的场面令人心血沸腾!365 看着同 PC 名作续篇《魔兽争霸 3》一样风格,却在气势上更进一层的《百剑》,心中充满了说不出的激动。 版面责编:365



虽然图片质量不高,但细心的读者同样可以感受到游戏表现的复杂程度。而且更加庞大的画面还在期待中哟!

率领百人部队,参加到总共 400 人的庞大战场上来吧

虽然 PC 游戏中充满了即时战略的身影

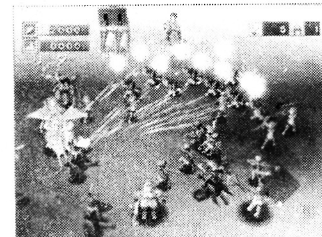
这里是家用机史上真正实现的多人对战即时模拟游戏

其实《百剑》并非 DC 上的原创作品,而是从[NET @]网络娱乐计划中进行移植的作品。同原本在以光纤网络建构的娱乐中心版本相比,DC 版则将战斗地图从原来的 3 个增加到 30 个,并会加入独有的适合家用的冒险因素与章节故事。DC 独有的"故事模式"将由 7 个章节构成,玩家可以选择男主角拉夫或女主角华尔丝展开冒险。此外,通过"故事模式"可以获得特殊宝物,并可将其带入网络对战中,使玩家作战时如虎添翼。

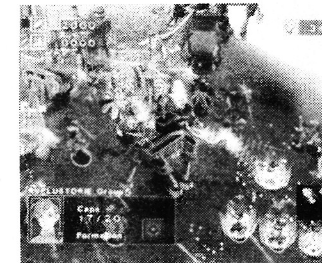
让我们进一步了解游戏的内容

从目前掌握的情报来看,《百剑》的兵种构成是比较正统的,主要由步兵、骑兵、飞行部队和魔法军团构成,此外还可能有装甲兵团登场。由于魔法和科技混同在一个战场上,所以战斗的华丽程度自然相当眩目。但是,经过 365 细心地观察发现,《百剑》在地形设定和表现上比较单一、朴素,缺少丰富的变化,似乎只有一马平川的地形,即没有河流,也难见到树木,难道这个大陆是简单到只为了战斗而存在吗?看来 DC 在最大 400 人同时表示上已经消耗了不少的实力,难道要想进一步加强画面魄力以属无望了吗?希望最终成品或续集能够有更佳表现。









总共 4 个种族 任你挑选



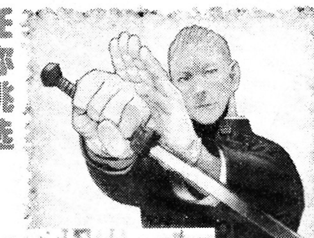
拉夫·那尔阿法尔

年轻强大的游牧民族"那尔阿法尔"之王。他的出现为这个民族的暴虐史画上了休止符。



华尔斯·露·格朗

来自北方严寒的大陆,是魔法民族"格朗"王国的少女王,是冒险游戏的女主角。



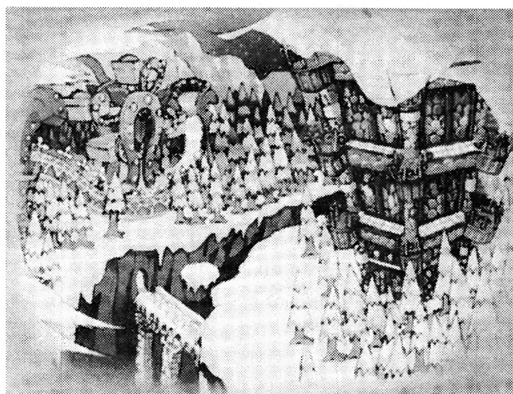
烈兹·马思卡

怀有强烈复仇信念的谋士民族"马思卡"王子。



萨恩·卡利欧斯提亚

他是欲以经济实力支配世界的重商民族"卡利欧斯提亚"中,特务部队的高级将领。



梦游仙境

DC 厂商:SEGA 类型:A·RPG
发售日:2000年9月28日

游戏橱窗 必买度:8.5

NAPPLE TALE

美妙的梦世界已经由世嘉的女性员工创造出来，无论在角色设定、音乐创造还是世界观定制上都大量使用女性班底，力图用鲜活细腻的女性感觉来编织一个美妙的梦世界。虽然游戏以动作成分为主，但并非要求玩家有极高的手上功夫。再加上不少有趣的迷题与情节，相信即使是漂亮的MM也会对这款精美的游戏动心不已呦！

版面责编/365

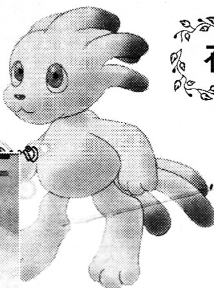
除了发型相似外，谁能相信这竟是一个人呢？

波琪

其实是学生模样的波琪来到梦世界中就化成华丽的装扮。虽然是女孩子，却总是粗枝大叶，十分开朗。乐天派的性格使她即使身陷逆境也能处变不惊，积极乐观。

快来感受细腻的"童话世界"

15岁的"小狗"(波琪日语是ポ－チ，是日语经常用在小狗上的名字)在参加夏至祭奠的时候被菜鸟级"灵魂引导人"带到了梦的世界。当他们知道错误发生后，波琪体内的精灵已经散到不同的地方。只有将六个精灵重新找回，波琪才能回到现实世界，也才能平息梦世界里的动荡。没有办法，我们的倔强小女孩开始了在梦世界里的冒险。



在陌生的环境里危险吗？



尽管没有暴力和血腥，但危险肯定是少不了的，否则玩起来还有什么意思呢？不过请放心，除了倒霉的菜鸟"灵魂引导人"外，我们的主角还会有很棒的伙伴来帮忙帮忙呦！在梦的世界里一种奇异的生物——援护兽。它会给你莫大的帮助喔！所谓援护兽其实是一种魔法生物，波琪可以通过独有的[MIS]系统来合成援护兽，并将其当作道具使用。由于合成的途径不同，据说最多可以获得一百个以上的品种，并且每种援护兽都会有自己独特的外观、能力和行动演出，所以在用他们过关的同时，收集也就成了一个不小的乐趣呢！请看官瞧瞧左右这两只援护兽邦帕(左)和普欧(右)，他们是否很可爱呢？一定要好好使用他们呦，否则某些地方若是缺少他们的帮助，你可只有干瞪眼的份呀！

↑援护兽的到来不但可以解决困难，还带来了精彩的光影效果！

游戏的人设都很可爱，不是吗？看看旁边这两位男(雄)性的角色，不管他嬉皮笑脸还是面带愠色，你没觉得还是有温馨的一面吗?真是一个恬静的童话世界呀！这里可是个只有困难没有暴力和血腥的天地呦！

游戏堂堂主 ～梅雷

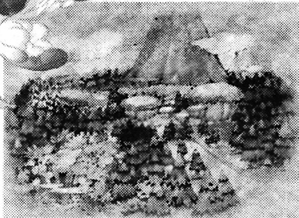
我可是知名人士呦！

知名绅士 ～斯顿卿

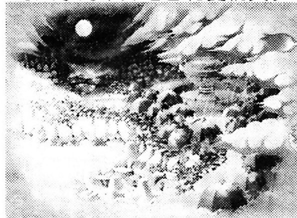
接下来介绍制造麻烦的元凶 ～梦精灵

虽然冒险的起点是个叫"瞌睡镇"的小城市，但这只是我们冒险的中转站，当然也是朋友们的居住地。其实梦世界里最重要的区域是春、夏、秋、冬和过去与未来六个地方，而六个精灵则分别呆在一个区域里。开始从"瞌睡镇"出发只能到达春、夏、秋、冬4个地方，可能完成后才能去过去与未来。同时，小小的"瞌睡镇"里也有不少故事呦！你会接手不少居民的委托，发现一些小镇的秘密，其中一些与冒险的进程可是关系密切！这次365为大家简单介绍春和夏精灵。

春精灵



←洋溢生命活力的动感精灵，外表活泼跃动，代表着春天万物复苏的力量。



夏精灵

←让人感觉温暖的精灵，洋溢着坚强的自信，代表夏日艳阳为万物带来的生命动力。



决战 Ⅱ

PS2 厂商:KOEI 类型:SLG 发售日:2000年冬季(预)

游戏橱窗 必买度:8.5

KESSEN Ⅱ

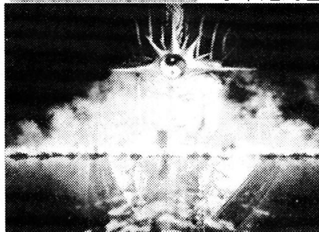
确实没想到,刚推出的《决战》这么快就有续集了,而且是有关三国题材的作品。不过,侧重战斗层面表现力的决战系列,若仍旧延续正统题材很可能同看家宝品《三国志》系列发生冲突。所以,这次的决战将幻想的成分加大,只是留下原作人物,以刘备、曹操和貂蝉之间三角关系展开。种种设定给我的感觉分明是个《幻想三国战记》吗!

版面责编/365

奇怪!为爱而战,魅力依旧?

乱世美人,掀起幻想三国之乱

一代的日本战国背景是国内许多玩家所陌生的,但精彩绝伦的战斗画面仍旧吸引了不少国内玩家的注意。新一代更加强化了战斗的表演效果。而且,为了加强表演性,甚至彻底改编了三国原作的人物关系与故事背景。想来最让国内玩家难以想到也是难以接受的怕是本作的故事设定。剧中举世美人貂蝉原本是刘备的恋人,却被曹操仗势强行掠走。自此,一场为爱而战的"决战"就此爆发了。





激增5倍

焦点

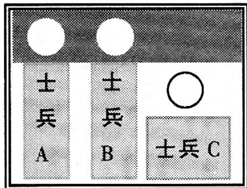
五〇〇兵将的全力混战

各位看到上面的战斗画面了吗?除了士兵为三国时的装束外,此次最多同画面500人的战斗场面可是远超前作,而且单个士兵的智力也是更高呦!

这次的改变,要感谢新的"演算引擎"和"群体体制引擎"



新的演算引擎使得500人同画面得以实现,再配合新开发的"群体体制引擎",可以将阵型的优势表现出来。从发表的游戏演算画面上可以看出,参战士兵各自都在自律地行动,每个人所处的位置不同,那么一起攻击的模式和威力也有区别。



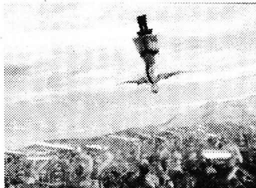
所谓"群体体制引擎",可以通过左侧图例来解释。本次作战中,士兵A和B在(圆圈表示士兵)阵型的横排上,战斗时会得到彼此的支援,从而加强了各自的战斗力。而士兵C则处在支援效果范围外,战斗时的能力不会得到加强。正是通过这个新型的引擎,使得士兵的智力得以体现,再加上经过强化的演算引擎,使得上面浩荡的场面能够真实合理地表现在各位玩家面前。此外,由于故事发生在三国时代的中国,所以,本次的舞台面积是前作日本战国舞台的3倍,对玩家而言不但有更多施展手段的机会,也能更全面展现辽阔的中华大地呀!



这次"决战"不但在平原上展开,而且还有攻城战和水上战。由于战斗的场所有变化,而且本作富余幻想特性,所以会有一些新型怪异的兵种。像右侧图片中出现的就是新兵种之一——飞行部队,是一种通过火药筒射向天空,飞行到敌方城池上空发动攻击的军种。

突破前作表现的另一大卖点——妖术和战计







或许是因为这次故事的源头就很有传奇性吧,所以游戏中加入了大量的妖术"表演",一些拥有灵力的人士可以招唤龙卷风和落雷等自然现象打击敌方军队。此外像孔明这样的超级军师还可以使用"战计"来给敌人以伤害,甚至展开有超迫力的事件。请各位注意力向左,图像上出现的少女是游戏中的迷之少女——卑尼呼,好像是拥有可以同诸葛孔明相抗衡的灵异少女。腾空施展法术后,各位可以看到落雷降到敌军阵中。

●嘉富康为 DC/PS 代理了一款唯一经过 IOC(国际奥委会)认证的"悉尼 2000"。是欧厂 EIDOS 制作的。竟有十米跳台和飞碟射击这种怪项目。周昀再登场!●为了那些移植到 DC 上的惊天地泣鬼神前无古人后无来者的街机典范之大作,现在买 DC 是罗锅爬铁轨! 一个字——值!



梦游美国 DC

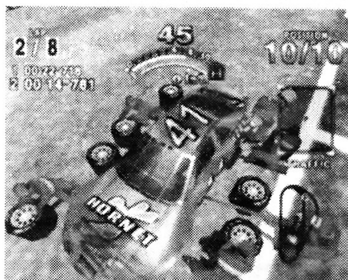
DC 厂商:SEGA/A.V. 类型:RAC 发售日:2000 年冬季预定

游戏橱窗 必买度:10

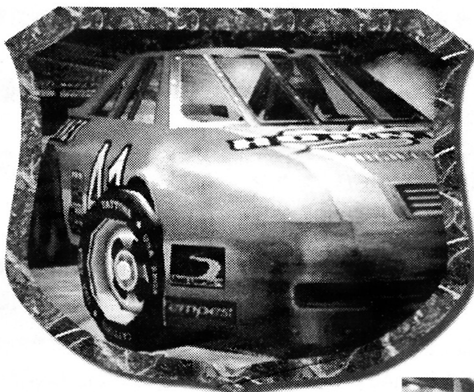
DAYTONA USA DC(暂)

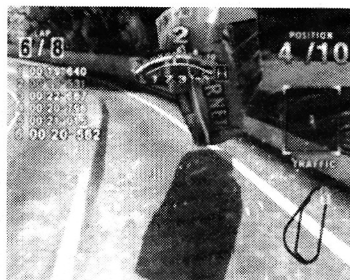
RACE GAME 金字塔,街机销售 3 万台的梦美,乃全球各国玩家尤其是美国玩家的老朋友。移植土星 5 年之后今日重回 DC,令人击节长叹!DC 版梦美由 AMUSEMENT VISION 公司制作,AV 公司以极为精纯的技术力实现了网络 4 人对战,确保了世嘉公司的目标实现。相信此作的问世必将在全球特别是 IT 景气 NASCAR 盛行的美国引发新的一轮狂热。梦游美国——不折不扣的神话。 文责:41 号大黄蜂

空前绝后的赛车游戏复活,最大 4 人互联网对战。

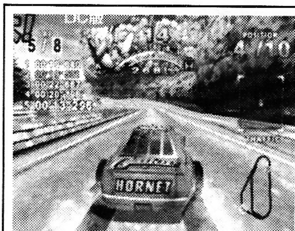


经典永远是经典





哪怕翻车,大黄蜂不轻言放弃



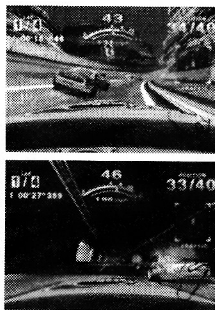
↑背景突然出来的尴尬将一去不返。堪称超完全移植。

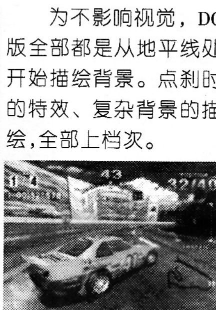


画面、音频、系统、赛道:完美

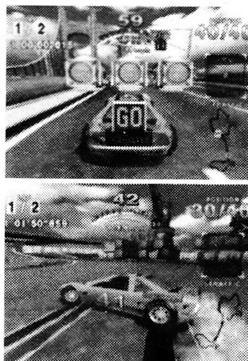
由于是史上最强的赛车游戏,不会甩尾便无法游玩,而不用主视点就无法获得真正乐趣。本作已肯定会有新赛道和赛车调试模式。

为不影响视觉,DC 版全部都是从地平线处开始描绘背景。点刹时的特效、复杂背景的描绘,全部上档次。





与其把注意力都集中在反光上,不如踏踏实实地研究赛道。梦美第三关是街机史上的最长赛道,7920 米。各种难点全部再现,如左下图港口的甩尾。



爆走



←不应忘记的人。名越稔洋。

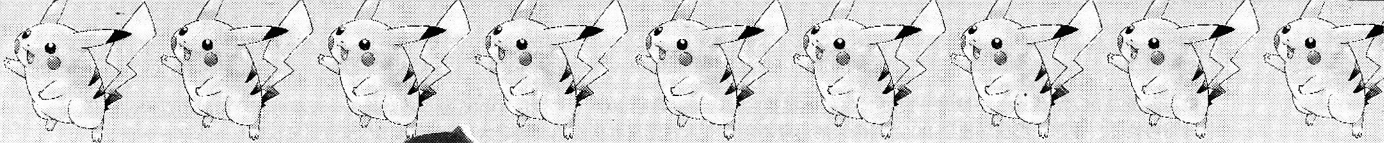
HORNET41 IS BACK? BURN IT IN YOUR DREAMCAST!
GENTLEMEN,START YOUR ENGINES……

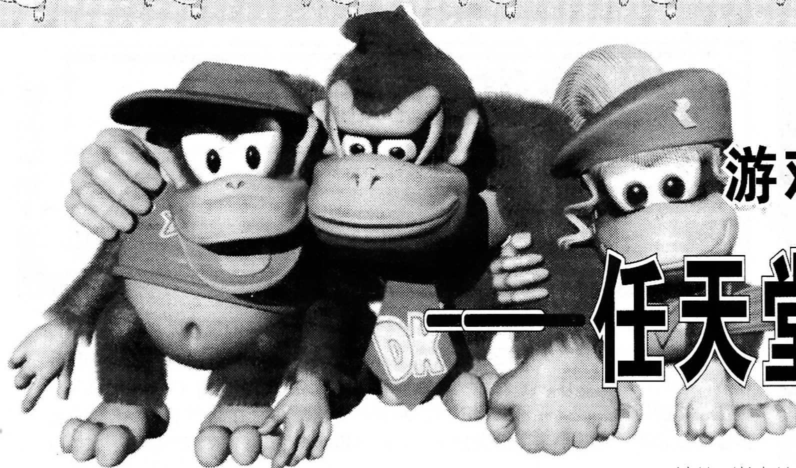






游戏生涯感想●哈哈哈哈哈……啊哈哈哈哈哈……嘿嘿嘿嘿……哼哼哼哼……呜……呜……哇……哇……(大哭)(四川南溪县红光厂 高明)
●5 频道:舞林至尊。(哈道里区 李航)/天:可向舞拉拉学跳舞。 ●PANZER FRONT DC 版太爽了。(天大 6 村 陈硕)/天语:ASCII 确非等闲。





游戏业界老铺的崛起——任天堂初心会 2000

参观展会人数达到 17 万余人

一年一度的“任天堂 初心会 2000（NINTENDO SPACEWORLD 2000）”在 8 月 24 日的“任天堂新商品发表会”第二天（8 月 25 日到 27 日的 3 日间）隆重揭幕。

在会场里，除了游戏体验区之外，还有各种活动和贩卖摊位，不论男女老少都能乐在其中。今年的焦点集中在新型手掌游戏机“GAMEBOY ADVANCE”（GBA）方面。首款对应游戏“马里奥赛车 ADVANCE”（暂称）等等 GBA 体验区人声鼎沸，大排长龙。除此之外，还有 N64 版“马里奥聚会 3”和 GB 版“塞尔达传说 神奇树果地之章”等等新作。

“口袋妖怪·水晶”新情报！

“口袋妖怪 水晶”预定 12 月 14 日发售。接续手机以及 PHS 和 GB 之转接器“MOBILE ADAPTER GB”（以下简称 MAG）的对应游戏之一。预定跟 MAG 同时在 12 月 14 日发售，价格是 3800 日币。使用 MAG，将能享受“异地交换口袋妖怪”和“远方对战”等各种以前 GB 没有的功能。

在“口袋妖怪”的活动舞台上，2 位女助理使用大屏幕影像，向会场内聚集的小朋友们介绍“口袋妖怪”的特征。不仅公开新系统和神秘新角色的影像，还邀请自愿者上台，实际操作 MAG，领略交换口袋妖怪的乐趣。



↑人头攒动的 GAME BOY 展区。

不过“口袋妖怪”依旧笼罩神秘面纱，各位期待新情报早日发表吧！

今年初心会的主角是 GBA

今年初心会的主角是 8 月 24 日公布的新型手掌游戏机 GBA。

在会场上，共有 140 多台 GBA 投放展台供参观者试玩，可以体验到 10 款专用的对应游戏。

在 GBA 的摊位入口，摆着一座巨大模型。该模型的屏幕上放映着电池功能等各种机能的资料，新商标也非常漂亮。

虽然 GBA 的外型设计是长方型，但小学生好像都自然地接受了。有位 34 岁的年轻父亲轻露出比他那学龄前的孩子更陶醉的神情，兴奋地表示“这款主机给人 GAME & WATCH（任天堂十几年前有名的掌上型液晶主机，没有换卡带的设计。因为可当成时钟〈WATCH〉而取这个名字）的印象”。届时自己将会购买这个既新颖又令人怀念的手掌型游戏机。



←GBA 将于明年 3 月 21 日发售。

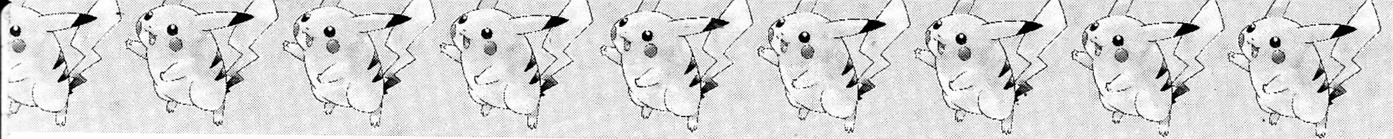
最受欢迎的 GBA 专用游戏是展示空间相当宽广的“马里奥赛车 ADVANCE”。跟 8 月 24 日的发表会一样，可以使用“4P 通信对战线”，实现 4 人同时对战。

看着自己孩子专心跟别人小孩对战的母亲，在一旁拼命为自己的孩子加油打气（笑）。但是，总是惹来孩子没好气地说“在旁边唠唠叨叨，吵死人了！”

同样可以 4 个人同时玩的“KONAMI 明星大赛车”（暂称）也吸引不少人的目光。

此外，这次在千叶县幕张展馆参展的 GBA 游戏包括冒险游戏





"寂静岭 GBA"(暂称)"黄金太阳""拿破仑战役"等各种类型。其中,也有很多开发已接近尾声的作品。例如开发进度达到 80% 的"高尔夫之王 GBA"(暂称)和开发进度达到 70% 的"桃太郎"等等。相信,到明年 3 月份 GBA 发售日当天,应该会有许多游戏供玩家选购。附带一提,根据 8 月 24 日发表会的情报,到时会有 10 款游戏与 GBA 主机同时上市。

N64 的人气大作和热销作品

这次初心会的 N64 软件体验区,总共展示 13 款新作。

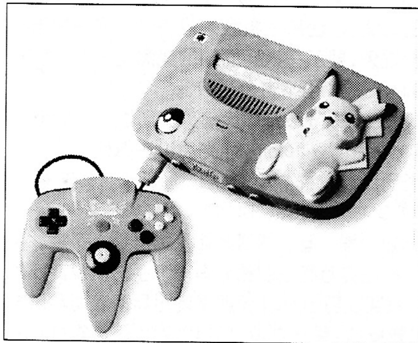
名气最响的"马里奥聚会 3"这次特别加入了时间短且能轻松游玩的迷你游戏,因此大受欢迎!"哥俩好大冒险 2"和"自创机器人 V2"等人气游戏的续篇,可能是令人感到亲切的缘故,同样也受到孩子们的热情欢迎。

绚丽多彩的 RPG 大作"风来的西林 2",虽然无法在短时间内玩完,但作为人气作品的续篇,也招徕不少高年龄层的玩家。9 月 27 日就要发售了,真令人急不可待。

以近未来为舞台,描绘间谍活跃的"终极黑暗",是把在欧美造成轰动的"007 黄金眼"作为引擎,并进行了强化的基础上制作而成的 3D 动作枪战射击游戏。由于是"扩充记忆卡"专用软件,因此在剧情模式也能体验对战和合作过关的乐趣。以严肃世界观为特征的高度动作性游戏"罪与罚 地球的继承者"也获得不少高年龄层玩家的青睐。

还有一些游戏,如靠吃动物让角色不断进化的"动物番长"(暂称),享受森林生活情趣的"动物森林"(暂称),利用潜水艇雷达探查海底的"深海喋血"(暂称)等富有创意的作品,这次也都获得不错的评价。

至于在 N64 上首次登场的"劲爆热舞 迪斯尼组曲"以及迪斯尼卡通人物展开对决的"米老鼠赛车",制作缜密精细的摔角游戏"WWF 美国摔角 2000",比 PS 版更为进化的"洛克人外传 钢之冒险心",预定亦发行 64DD 版的战略模拟游戏"现代大战略"等作品,也招徕了不少参观者排队以便亲身体验。



多彩多姿的 GB 软件阵容

在彩色 GB(GBC)软件体验区展示的游戏,多达 61 款。但是,每款游戏的试玩台都很少,玩家要经过千辛万苦的等待,才能玩到游戏。

在诸多作品中,以沿袭 GB 游戏风格且深受小朋友们喜欢的游戏最受青睐。"大金刚 2001"、"海底王子大冒险"(暂称)、"天竺鼠太郎 占卜大作战"等任天堂所开发的游戏展现相当的强度。再者与"问题王索那"之类的电视节目相关游戏以及"劲爆热舞 GB2"、"动感音乐 GB"之类的音乐游戏以及"真女神转生 ~ 魔子 ~"等等在其他机种备受好评的系列作品,也成了会场的焦点。

此外,也有一些诸如"辟邪除妖"、"辟邪除妖 Ⅱ"、"辟邪除妖 Ⅲ"、"黑玛瑙圣章"等等令人怀念的昔日老游戏的 GB 版参展,年龄即将迈入大叔级的电玩迷,应该也能乐在其中。

众星云集的 GAMEBOY 区

"塞尔达"、"口袋妖怪"、"大金刚"等等任天堂的明星人物聚集一堂。

"塞尔达传说 神奇树果 地之章"的发售日虽然一拖再拖,但参展版本已经有一定的完成度,应该能如期在年底发售吧?

"口袋妖怪 魔法方块"极受小朋友的欢迎!这应该是因为它使用了目前风行世界的口袋妖怪进行益智游戏的缘故吧!每个小朋友都像要吃了屏幕似地,紧紧盯着画面,进行游戏。

除了任天堂的作品之外,NAMCO 的"时空幻境 究极迷宫""迷宫塔 魔兽召唤"以及 KONAMI 的"动感音乐 迪斯尼世界 GB"(暂称)等作品,也备受瞩目。

而且,梦幻般的口袋妖怪"赛雷比(セレビィ)"这个礼物也深受参观者的期待。爸爸妈妈和小朋友手拿赠品券,将赠品区挤得水泻不通的火爆场面,也是以往不多见的。

不愧是 GB 这个人气主机的展示区。



梦幻口袋妖怪"赛雷比"赠送区热闹非凡!

能够得到在平常游戏中相当罕见的口袋妖怪,也是初心会的一大魅力。

去年赠送的是"口袋妖怪 红绿"、"皮卡丘"等版本的"梦幻(ミュウ)"。但今年分送的是"金""银"版本第 251 号的口袋怪兽"赛雷比"。

"赛雷比"赠品区比新作软件的试玩台和销售区更有吸引力。手持"赛雷比赠品券"前来的参观者,接踵而至(由于限定名额,这张赠品券可是要先寄明信片到任天堂去抽奖才能得到)。

从赠品区出来的小朋友,因为得到梦幻口袋妖怪而露出满足的笑容。只是累了跟小朋友一起长时间排除的父母亲(笑)……

快乐的舞台活动为小朋友带来美好回忆

初心会招徕了很多小朋友参观。在主舞台举办的活动,皆因以小朋友为服务对象,大受小朋友们欢迎。

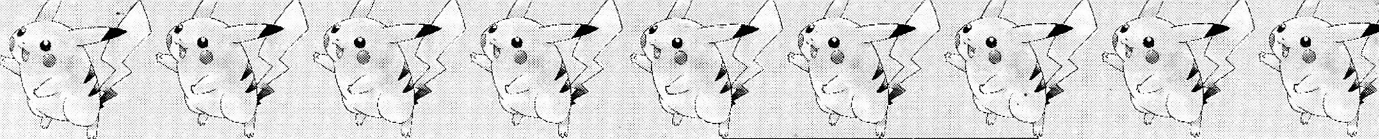
于 8 月 25 日举办两次的大金刚表演,坐无虚席。小朋友参加的猜谜大会以及道奇和狄狄合力打败科兰普将军的故事,成功取悦在场的所有小朋友(包括观众),大家和乐融融。

再者,会场也举办了没有参加 N64 软件体验区展览之"怪兽竞技场金银水晶"(暂称)的公开赛(此作前阵子称为"怪兽竞技场金银")。"金""银"口袋妖怪活跃的画面令众多观众如痴如醉。

此外,27 日的"马里奥网球 64"全国决赛大会等重要活动,也聚集不少人潮。参观者若没有在进入会场前就先确认活动时间,可能会错过许多好戏。

购物区人潮汹涌

初心会的购物区也是盛况空前。"口袋妖怪""马里奥高尔夫



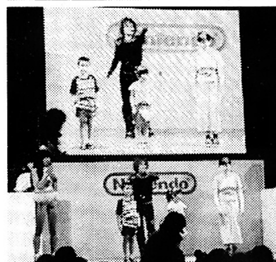
64”、“卡片英雄”和“塞尔达传说”等等的人物商品和N64周边产品,大受好评。

商品种类多样化,有电话卡之类的生活用品、也有指环项链等饰品。其中,尤其以“通信对战线组合”“皮丘和皮卡丘”的文件夹和徽章等商品,最受关注!纵观销售成果,除了卡片商品之外,以300~1200日币的商品,销路最好。

根据统计,上午10点之前,就有部分商品贴上“销售一空”的告示。然而,下午2点左右,约有15种商品全部卖光,人气超高呀……

这些人气商品包括“皮丘和皮卡丘”的电话卡,文件夹·徽章。“塞尔达传说”的垫子·圆珠笔·电话卡。“风来的西林2”的明信片·角色贴纸等等,应该都能成为今秋的一篇美好的回忆吧!







关于NGC和GBA这两个次世代机的评价?

NGC是“NINTENDO GAMECUBE”的简称,跟GBA同样是任天堂在8月24日正式发布的次世代家用主机。

简单来说,NGC就是现行N64的后继机种。由于发售日订在2001年7月,尚有一段很长的时间才会面世,为了避免游戏创意和技术外泄,这次暂未亮相。因此,在这次的活动中,有不少人提出有关NGC的问题。出人意料的是,有许多小朋友也知道这个新主机的事情。而且,绝大多数的小朋友都表示对这个新主机有兴趣、可能会购买。

从24日发表会刚出炉NGC最新情报来看,这些小朋友的情报可能都是来自一些新闻报纸或游戏相关杂志的“小道消息”。因此依照推测,若NGC的相关情报陆续公开,对它感兴趣的人可能会愈来愈多。不过,若到时候主机定价太高的话,恐怕会出现一些变数。

另一方面,GBA也是备受瞩目的新主机。不知是否因为发售日订在2001年3月21日(比NGC早几个月)的缘故,对它感兴趣的小朋友好像更多。而且,不少人认为9800日币这个预定售价相当合理(就其性能价格比而言)。在预定跟主机同时上市的10款游戏中,尤以“马里奥赛车ADVANCE”最受关注。

GB和GBC在全世界已经创下一亿台的销售佳绩。由于GBA跟这两个硬件有互换性,而且还有“口袋妖怪 水晶”这款畅销软件,可能会有不少人为它动心。因此,任天堂来年应该还能稳居手掌型游戏机的王位。

展会焦点——NINTENDO GAMECUBE



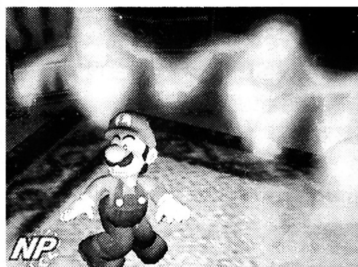


在1999年5月便传出了任天堂次世代新主机的存在,当时以“海豚”为暂定的名称,引发了不少玩家对于机器外型的臆测,这台新主机会是像海豚那样子充满着未来感的流线型吗?结果出乎人们意料之外,展示在人们面前的竟然是一个四四方方的盒子,如果有人误认为这是微软的X—BOX也不过分(笑)。

而这新主机的名称也正式定为“GAMECUBE”(跟此前传出天堂所注册的专利名称STARCUBE相当接近)。长161mm、宽150mm、高110mm,而光盘也一改任天堂传统的卡带型式,改用了由松下电器产业所研制的特殊DVD,这种直径8cm、1.5GB容量的特殊DVD光盘,正式名称为“NINTENDO GAMECUBE DISK”。

GAMECUBE主机外型有点像笨拙的垃圾桶,但手柄可是让人觉得相当新潮。手柄很明显地分为左手和右手两个握把,在左边方向控制部分有一个手柄以及传统的十字按键,配置的感觉很像DC的手柄(其实以前的N64手柄就同时具备着两种形式的方向控制)。右边的握把以A键为主要按键(置于中间,而且面积也较一般按键还要来得大),其他按键则是排列在A键周围。另外比较特别的是,在右边的握把上多了一个黄色的3D类比摇杆,使操作性更具多样化。而这次GAMECUBE的手柄也具有内置震动的功能,免除了以前N64需要拆卸震动包、更换电池的麻烦。

本次展会还公开了GAMECUBE的硬件主板,很明显地看得出来,GAMECUBE的CPU采用的是IBM制作的RISC型处理器“Gekko”(405MHZ)。





初心会过去 10 届的展示内容回顾！

初心会(Space World)11 年的历史

在业界 “任天堂 初心会” 的前身是名为 “初心会软件展示会” 的活动。“初心会” 这三个字原是指 “买卖任天堂游戏的第一手批发商团体”，因此 “SPACE WORLD” 展会是以批发商为对象的专业展示会(并非为了玩家)。第 1 届展会是在 1989 年于东京都勤劳福址会馆举办，也就是距今 11 年前。当时因为是面向业界的展示会，所以开始一般人并无法入场。自 1991 年展会名称变成 “SPACE WORLD” 后，一般人便能入场。后来展会定位为 “可试玩任天堂发售前游戏的热门活动” 或是 “新主机的宣传场”。还有一点，展会在这 11 年间只有前年(1998 年)没有举办。

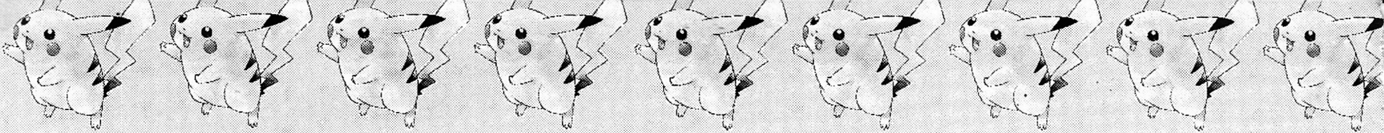
初心会的名产

●Symbolic Zone 在会场内保留一块大空间，用于展示游戏大作，就是 “Symbolic Zone(象征区)。在这儿展示的游戏全是畅销作”。去年的初心会并没有设这一展区。

●社长演讲 发布新主机等爆炸性言论的，只有任天堂山内溥社长的演讲(笑)。讲演内容从游戏观到对游戏业界的建议等等，是不可错过的内容。今年没有社长的演讲，有点遗憾……

●赠送怪兽 1997 年赠送的是口袋妖怪 “梦幻(ミュウ)”。“赠送怪兽” 的活动也有为将来从网络传送资料做实验的意味。今年发送的是 “金银版” 的梦幻口袋妖怪 “赛雷比(セレビィ)”。

	展示会主题	相关解说
89 年	●值得纪念的第 1 届展示会 ●红白机版 “勇者斗恶龙Ⅳ”	第 1 届的正式名称是 “FC 及 GB 软件展示会(ファミリーコンピュータ及ゲームボーイ用ソフトウェア展示会)”。以批发商、小卖店倾向的展示会形态起始。
90 年	●超级任天堂(SFC)首次公开！ ●SFC 版 “超级马里奥世界” ●SFC 版 “诸神世纪(ポピュラス)”	正式对外公开于这一年 11 月 12 日发售的 SFC 主机，并公开对应的游戏共 20 款。当中有 “超级马里奥世界(4 代)” 及 ENIX 的 “雷莎出击(アクトレイザー)” 等等。附带一提会场是在晴海的国际贸易中心。
91 年	●首次向一般到场者(玩家)开放 ●第一次在日本千叶县幕张举办	一般到场者(玩家)可以自由入场是从这一年开始，名称也加上 “SPACE WORLD(太空世界)”。另外还公开了 SFC 版的 “塞尔达传说”。
92 年	●公布 SFC CD－ROM 主机发售日延期 ●超任版 “勇者斗恶龙Ⅴ”	原本预定第二年(1993 年)1 月发售的 SFC 扩充用 CD－ROM 之发售日发表延期，这项与 SONY 共同开发的产品结果没有发售。
93 年	●发表 64 位主机的开发计划	山内社长的演讲中发表了与美国 SILICON GRAPHICS 公司合作开发 64 位主机(亦即现在的 N64)发售日预定在 1995 年底。
94 年	●公开新主机 VIRTUAL BOY ●超任版 “勇者斗恶龙Ⅵ(幻之大地)” ●超任版 “超时空之钥” ●“多边形快打(FIGHTING POLYGON)”	没有展示前一年所发表的 64 位主机，取而代之出现的是现在已经退出市场的 VIRTUAL BOY 主机。附带一提 “多边形快打” 原本预定是任天堂初次开发的正统 3D 对战格斗游戏(街机版)结果这款游戏最后也流产了。
95 年	●64 位 NINTENDO64 主机首次初公开 ●N64 版 “马里奥 64” ●“カービィボウル 64(星之卡比 64)” ●“塞尔达传说 64” 展示录像带画面	N64 终于首次公开！发售日则是变成第二年(1996 年)4 月 21 日发售(最后还延到 6 月 23 日)。也展示了 “星际火狐 64”“马里奥赛车 64”“007 黄金眼” 及暂称为 “塞尔达 64” 等等的录像带影像，游戏的开发看似顺利……？
96 年	●N64DISK DRIVE(64DD)公开 ●“塞尔达传说 64” 录像带展示 ●N64 版 “星际火狐 64” ●N64 版 “马里奥赛车 64”	N64 公开之初即发表的 64DD 规格对外公布，但还无法直接触摸，N64 的震动包初次出展也是在这一年。以录像带展示作品的身份出展的有 “耀西岛 64”“地球冒险 3” 等等。另外，这一年没有山内社长演讲(笑)。
97 年	●GB 袖珍照相机首次公开 ●展出连接 N64、GB 的介面 ●N64 版 “塞尔达传说 时之笛” ●GB 版 “口袋妖怪 金(银)” ●会场发送梦幻(ミュウ)的 GB 资料	社长山内溥的名言 “接下来的游戏是交换、收集、追加、育成” 就是出自这一年的社长演讲。会中展示了 N64 的声音辨识系统(即麦克风)及 64GB 介面和 64DD 的周边机器等等，是强调 N64 世界最红火的一年。“地球冒险 3” 在这一年也以录像带来出展。
98 年	未举办	未举办
99 年	●N64 版 “塞尔达传说 姆吉拉的假面” ●N64 版 “地球冒险 3(猪王末日)” ●N64 版 “马里奥 RPG2” ●历年来第一次没有指定 “厂商参观日” 的展示会 ●接着马上发表 GAMEBOY ADVANCE 主机	隔了一年才开办的 1999 年初心会展览，由于没有设定专对批发商、媒体开放的厂商参观日，所以 3 天里任何到场者都能入场。这届会展没有社长演讲，焦点是发布并展示 N64 的 “塞尔达传说・姆吉拉的假面” 和 GB 的 “口袋妖怪 金(银)” 这两款游戏大作。展示会后马上发表了新一代手掌机 GAME BOY ADVANCE。



数十款 GBC 游戏精品软件任君挑选

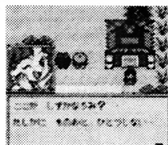
彩色 GB——GAMEBOY COLOR

支撑起任天堂一片天的掌上型主机彩色 GAMEBOY(GBC)风光依旧,丝毫不受到后续机 GBA 的影响。这次光是 GBC 的参展游戏软件数目便多达 61 款,而且有许多强作登场参展。在 GB 展示区最受到欢迎的,莫过于"口袋妖怪·水晶",为了试玩要排 1 个小时以上的长队,而且还是限制每人只能玩 5 分钟,可见口袋妖怪的魅力是多么吸引人的。另外像是 HUDSON 的"格兰蒂亚 GB"、VICTOR 的"牧场物语 GB3"、ENIX 的"银河游侠 GB"等 RPG 强作,也受到相当不错的好评。任天堂的 GB 动作游戏"大金刚 2001",由于 GBC 拥有良好的 2D 表现能力,使玩家的感到十分惊讶。

RPG 格兰蒂亚 GB

●HUDSON ●12 月发售预定 ●4800 日元 ●电池记忆

在其他机种(SS 及 PS 和 DC)上发售过的超大作 RPG 将以彩色 GB 专用软件之姿登场!不过这不是移植,而是熟悉的角色们以完全原创的新剧情大活跃哟!



RPG 口袋妖怪·水晶

●任天堂 ●12 月 14 日发售 ●3800 日元 ●对应 MSG 系统

预定 12 月 14 日开始服务的"MOBLE SYSTEM GB"是通过"行动转接器 GB"将手机与 GB 主机连接,使之具有通信(网络)功能。而新作"口袋妖怪·水晶"与前作"口袋妖怪·金(银)"的故事情节大致相同,追加了新系统,特别是在战斗时口袋妖怪会以充满个性的动画展现其动作!

RPG 辟邪除妖(三部曲)

●ASCII ●秋天发售预定 ●各 4500 日元 ●电池记忆

可以说是 RPG 原汁原味的作品复活。以任天堂传统主机——红白机(FC)的版本为蓝本,经过系统强化后在彩色 GB 上登场。为取回被夺的避邪物前往地下迷宫吧!全作共分成三部曲:"狂王试练场"、"里鲁卡米遗产"及"钻石骑士"。

AVG 快乐生物(暂称)

●STING ●12 月发售预定 ●价格未定

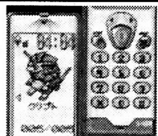
与被称为"咕噜咕噜(ぐるぐる)"的奇特、有趣生物一起,在咕噜咕噜世界(ぐるぐるワールド)冒险的 AVG。在数度的对话中,两人的友情会逐渐加深。



RPG 携带电兽 超速版 动力版

●SMILE SOFT ●11 月发售 ●各 4700 日元 ●电池记忆

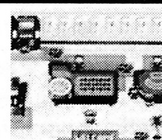
在游戏中登场的电兽有 170 种以上。一面通过战斗提升等级、进行改造或实验使之进化,一面扩太同伴电兽的队伍!你是否能收集到所有的种类呢?



ETC 袖珍赌场

●ALTRON ●10 月发售 ●价格未定

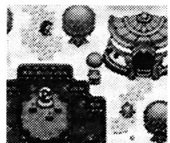
这里是不仅有 SHOW HAND、黑杰克、BACCARAT 等 3 种扑克牌游戏哟!还有吃角子老虎和轮盘等等的赌场。在 GB 上可以在心血来潮时、无须正装就能轻松游玩。



RPG 汉字卡片战

●ALFA ●冬天发售 ●价格未定 ●对应通信对战线

以汉字为主题的卡片战斗进行对战。连接文字拼成单字的话,就能做出更强力的卡片,是卡片战斗与 RPG 合体的新感觉游戏。也能进行通信对战和交换。

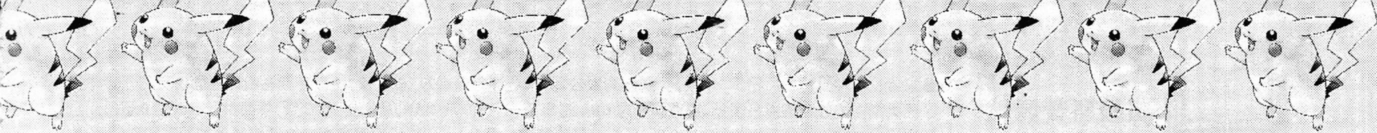


RPG 王者指令

●ENIX ●秋天发售 ●5900 日元 ●对应行动传感器

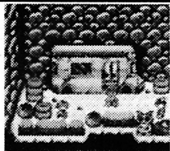
通过行动传感器,把你的动作直接变成指令输入到 GB 的新游戏系统诞生。利用召唤尼欧斯(ネオス)的必杀技来战斗吧!





RPG 基米克岛大冒险

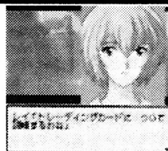
●ALFA ●冬天发售 ●价格未定



手持名为基米克（ギミック）的武器，在6个奇迹岛（ミラクルランド）上冒险的RPG。指令输入得好的话就能提升基米克特技的攻击力。你能取得所有种类的特技吗?

TAB 新世纪福音战士

●KING ●3980日元 ●9月29日发售



著名动画作品"EVA"以麻将游戏复活。可以与电视上大家熟悉的角色们自由对战、向使徒挑战。唤起观看动画时的兴奋心情。

TAB 机器人大战弹珠台

●MEDIA ●12月上旬发售 ●价格未定



动画中大家熟悉的超级机器人大活跃的弹珠台游戏登场！多彩多姿的弹珠动作，以及机器人们的炽热战斗无限扩展。

RPG 星海传说 GB

●ENIX ●秋天发售 ●4900日元

星海传说系列的最新作于GB登场。以名为艾迪菲斯（エディフィス）的惑星为背景舞台展开新的故事。战斗系统和技能等要素全部保留，同时也能进行角色的通信对战。

SLG 电车之旅 2

●CYBER ●12月10日发售 ●5200日元

采用系列共通的驾驶SLG系统，以及收集多达100种铁路照片的图鉴模式。收纳在GB首次的64MB大容量卡带内的铁道资料真的是经典呐！

RPG 迷宫塔 魔兽召唤

●NAMCO ●发售日未定 ●价格未定

召唤变化为咒术卡（スペルカード）的怪兽，将之配置在迷宫内夺取宝石的新感觉ACT。另外本游戏的故事是继承往年名作"迷宫塔（ドルアーガの塔）"。

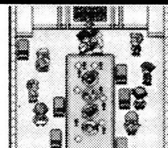
AVG 大刀(DAIKATANA)GB

●KEMCO ●9月29日发售 ●4300日元

时代、世界观迥异，拥有多彩多样背景的动作AVG。运用武器将敌人打倒、避开各种的陷阱以利通过舞台。

RPG 牧场物语 GB3

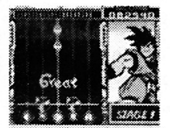
●VICTOR ●9月29日发售 ●4200日元



以离岛的牧场为舞台，种植农作物照顾家畜。主角有男孩和女孩，在一套软件中可以享受到两种故事。另外也有结婚等令人心动的故事展开。

ETC 动感音乐 动画乐园 GB

●KONAMI ●9月7日发售 ●4500日元



收录"无敌铁金刚""美少女战士"等'60年代到90年代的代表性动画主题曲共20首。在游戏时，画面上会播放每个角色的动画。

RPG 六门天外 GB

●角川书店 ●11月发售 ●4300日元



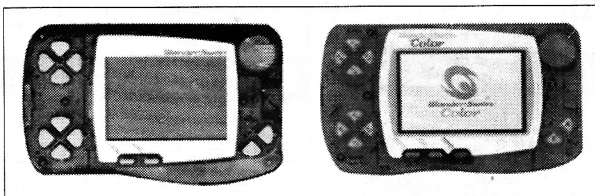
动画上大家熟悉的角色们，为找寻摩摩宝物而在六门世界冒险的RPG。使用弱鸡探测机（キチン探知机）找出魔物，与同伴一同展开战斗。

●家用机软件开发名厂日本"卡波光"股份有限公司，其亚洲分公司为"嘉富康"。该公司各机种全面出击的方针得到了任天堂山内社长的点名表扬。嘉富康刚为 GBA 制作了一个 MEGA MAN，又把生 3(PC 版)移植给了 DC(生 0 更已迁至高端平台 NGC)，私立正义学园 2(DC 版)正在全面移植中！至此，人们终于被嘉富康之街霸博爱精神而感动不已。

高性价比彩色掌机——神奇天鹅 COLOR

关于 WS，还有一些补充。

WS 是以开发任天堂 GB 而闻名的横井军平(已去逝)来担任机体企划和设计、由株式会社 KOTO 和 BANDAI 共同完成、以 15 至 16 岁的年龄层为主要对象、在"轻薄短小"的概念下，大幅强化可播放动画影像、声音的携带型主机。横井先生设计 WA 无非就是要击败饱含自己心血结晶的 GB。KOTO 是横井在研制出 VB 这台史上最弱主机后自觉颜面尽失的情况下自行设立的公司(现任社长 泷良博)。



↑左为以前的黑白 WS，外型上就与右边的 WSC 有异。后者画面更大，且愈发逼近 16:9。菜单键似乎也多了一个(是电源键)。

这次的 WSC 是在黑白 WS 发卖 155 万台后升级而成的机种，屏幕由 2.49 寸变成 2.8 寸，CPU 不变但内存增加，因此声音得到强化。而且 WSC 还有一些更加人性化的设计，如可以设定"开机时不发出启动音乐"、电池盖锁定、按键位置的变化等等。



↑WSC 外型色较多，有限定色。

万岱指出：根据调查，GB 的 14 岁以下玩家就占了 8 成多，WSC 的诉求对象则不同，它是以"不玩游戏但有点钱、好奇心旺盛的 16～19 岁的玩家"为对象。

名称	GBA	WSC
发售日	明年 3 月 21 日	今年 12 月上旬
预定价	9800 日元	6800 日元
CPU	32 位(RISC)+8 位(声音)	16 位(配 512KBit 的 RAM)
显示屏	反射型 TFT 彩色液晶	反射型 FSTN
发色	最大 32000 色	4096 色中 241 同时发色
寸法	82/144.5/24.5(单位 mm)	74.3/128/24.3(连充电电池)
重量	140 克	95 克
电池	7 号两节，专用充电电池	1 节 7 号，专用充电电池
费电	碱性 15 小时	碱性 20 小时
卡带容量	最大 256Mbit	最大 512MBit(64 兆)

与 WSC 同时发信的游戏正是 FF 最新作。据史克威尔铃木社长说，"17 年前可以存在的系统在现在没有容身之处，WSC 版 FF 是重新制作的"，"圣剑和 SAGA 系列也要移植成 WSC 专用游戏"。

是不是因为 WSC 能与 PS2 互动，才打动史克威尔为其制作游戏？错！史氏这次是为报答横井军平之恩才加入，当然对 WSC 本身他们也很有信心——WSC 今后将在卡带上设立 USB 连接埠（借此即可和笔记本电脑或 PS2 连接），这种卡带最特别之处是它有记忆体，类似硬盘的东东，BANDAI 的意思是以它来做"通用卡带"，今后直接到便利店的 PC 终端去"下载游戏"就可以了。

有关详情特别是高科技周边今后介绍。

注：GBA 可以兼容 GB 和 GBC 的卡带，这对 WSC 是一个威胁。但 WSC 的综合性能较高。



座间翔你的来信收到

手柄之我见(连载)

游戏手柄是现代游戏机不可缺少的部分。它的外观、质量直接关系到游戏主机的形象。所以，各主机开发商都设立外设分支，专门研究并开发以手柄为主的外部输入设备。(沪徐汇区秀山路 4 弄 6 号 203 室，周颖中，200030/"科普"荣誉责编天师感谢诸投稿者的努力。今日游戏机大繁荣，欢迎各种硬件投稿，稿件均有所处理)

十几年来，手柄发展的趋势是高集成化，这也许与游戏设备的使用者有关。娱乐在二十一世纪，必将成为人类继和平与发展后的第三大追求，也就意味着游戏设备的使用群将进一步扩大（注意，是"游戏设备的使用者"，不是传统意义上的"闯关族"）。而他们没有精力或兴趣去弄清 VR3 与铁拳 3 之间的区别。对他们来说，购买游戏设备是一次性的，不可能为"山脊赛车"买方向盘，为 SNK 的格斗游戏买摇台。一劳永逸是他们的初衷，而能在家中捧手柄，时不时地喝几口茶，轻松地娱乐是他们的最终愿望。既然有市场，按市场经济的法则，集方向盘、模拟摇杆于一身的高集成化手柄理所当然地出现了。当然，手柄的高集成化从一个侧面反映了开发商的科学技术水平，是开发商之间相互斗法的好工具。N64"三叉戟"与 PS ANALOG CONTROLLER 可谓顺乎潮流，必将成为玩家之宠爱。

不妨让我们简单回顾一下我们较为熟悉手柄的发展吧！

■NINTENDO 系

1. 红白机附带手柄：虽然有违人体工学，但坚固的塑料与略内凹的十字键已提供了在当时条件下最佳操控手感。A 与 B 两个功能键间距适中，在动作游戏中，"跳跃"与"攻击"之间配合流畅，足以说明它设计得优秀。有人说 SELECT 键略显多余，其实不然：如果用宝贵的 ROM 空间存下用方向键控制光标的程序，实在太奢侈。如果用固化在主机中的通用的 SELECT 驱动程序，经济多了。

2. 超任手柄：彻底改革其传统功能键分布。四个按键(美日两版颜色不同，手感却是一样的)呈菱形排列在一个圆板中，大多超任游戏只用到其中三个键甚至更少，所以不难上手。创新的 LR 键为后来者树立了标准。人的手指最自然、最舒适的动作是"扣"而不是"按"。任天堂的工程师不仅利用了玩者空闲的两食指，更为玩家设身处地考虑不增加大拇指负担。这点，应该被包括对任天堂持敌对态度的玩家在内的所有玩家肯定并尊敬。



←原定有关 DC 的内容取消。

●现在的玩家会搓超杀就说自己是高手，比如 9 期的 NOISE 乐队。在我这只有 4 千多人的地方，达到他那种水平的也有 5 人，更别说北京了。本人 84 年玩游戏，也不敢说自己是高手。(山西古交市 王瑞涛)/天："噪音"乐队又来信了，仍认为各地高手是他们的徒弟或"徒弟的徒弟"。



●1945·2:除 BOSS 外,全是我的机上魂。而 DC、PS、PS2,亦全是我的最终幻想。(四川泸州外语学校街机仔 王峰)
●GUN VALKYRIE,是一款动作射击游戏,制作者乃大名鼎鼎的 SMILEBIT 社(终极作品 JET SET RADIO 即是)。期待高。

大陆地区的"游戏机专用网络"可能性

街头站牌、公汽车身、地铁站里……举目四望,到处是网站广告,简直是躲也躲不开(真不知他们哪来的这么多铁去打如此凌厉的广告)。而人们倒也见多不怪了。

不过你要是问问别人"上网除去用电脑之外,还有什么办法?"他也许会回答机顶盒什么的——用电视来上网的思路大家通过微软首席工程师的"维纳斯"计划(现正遭淘汰)已有所了解。

事实上,用游戏机也能上网。DC、PS2、NGC、X盒四种主机均有上网功能。DC 更已付诸实践。

今年 9 月 7 日,美国 SEGA.COM 旗下的新公司 SEGA NET 正式运营,这是继日本 ISAO NET 后全球第二家游戏机专网,SEGA NET 开通前登记在册的人数约 5 万 2 千(即予付 18 个月不限时网费的玩家),因该网与 PC 完全通用且同时向 PC 玩家提供若干最著名的网络游戏,而 DC 亦已移植在线游戏"QUAKE3"等,预计 SEGA NET 的注册人数在可以预见的未来将有大幅度的增长。SEGA NET 反响轰动。据测算,至 2001 年 3 月,DC 在北美将达到 500 万台的份额(软件 200 款)。



→DC 像素填充率较低。其在中国的网络之梦一定要实现?玩雷神时可用 DC 雷神专用摇杆,亦可用 DC 专用键盘+滑鼠。

细心的读者可能还记得本栏曾报导过 SEGA.COM 控股香港企业"昌明控投"有限公司,并成立"世嘉网络亚洲公司"的事宜。经时间验证,该公司现已有所作动,与台湾"和信超媒体"进行合作之后,多款 DC 在线游戏正在全面准备中! 其目标顾客为:希望享受高品质、无延时(200 毫秒以下)在线对战的玩家以及欲轻松上网的玩家。"SEGA NET ASIA LTD."并承诺向 PC 用户提供服务。

目前香港和台湾省的 DC 网络即将上市运营。亚洲区的中国大陆、韩国、新加坡、泰国、马来西亚等地的重点城市,随后均将在公司的统一部署下设立 ISP,为 DC 玩家冲浪、对战打好基础。

世嘉网络亚洲公司的发展目标是确保自身"动手早"的优势,力争今后能达到最高 50%的亚洲 ONLINE GAME 市场份额。直到全世界 DC 之"全球联网"这一终极目标被实现。

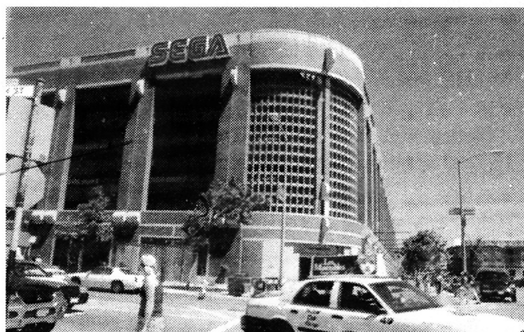
基本上,SEGA 的网络计划正在按步就班地运行之中,较竞争对手而言,他们的行动确实要快得多而技术也更成熟一些。美国"WALLS JOURNAL"等媒体对世嘉的计划给予正面、积极的评价。

想当初,无论是香港还是台湾,各游戏媒体和评论家一方面希望世嘉公司能够为当地 DC 玩家造福,另一方面却对此抱持着悲观态度。可是在漫长的时间里,DC 于港台的销售量有了十分微妙的变化,加之许多玩家乐于支持正版,结果显而易见——大家终于从跨国公司那里得到回报,换回更高的娱乐享受,将游戏的步伐向前迈进了一大步(号外:港台 DC 专用 ISP 将于下月同步运作)。

那我们呢? 命运在自己手中。从 SEGA 在中国的情况看,它是有投资的,SEGA WORLD 在不少城市都有设立,华翰的业务在京、津、沪亦都有展开,且其经营范围比较宽广(不单是街机)。而 DC 则是目前中国大陆地区唯一拥有正规代理的家用游戏机。

个人觉得,如果,当然只是如果而已,DC 在大陆的普及量达到一定程度,SEGA NET(亚洲)有限公司一定不会不考虑网络问题。

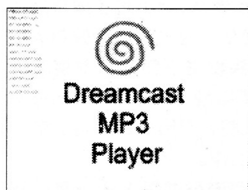
而如果 DC 无法在我国上网——其他主机就不用去想了。



←『缴纳网费白得 DC 加键盘』战略的强大保证是 DC 游戏在美均有一定销量(图为旧金山 SOA 总公司)。

●背景:DC 用网络游戏"温泉大集合"的最新版本上市后,日本先后有 220 万人成为"温泉会员",该游戏除拥有各种小游戏外,最大特色是可以一边玩,一边聊天。世嘉的新战略已确定在"全球大减价+全球化网络"——2000 财政年度的 DC 出荷指标为 500 万台,其中,北美 250 万,欧洲 120 万,亚洲 30 万,日本 100 万。如顺利达成,DC 的全球销售便超过了 1 千万台(美国 500 万以上,欧洲 200 万以上),而网络人口将达到 300 万(美国 115 万以上,欧洲 75 万以上)。目前 DC 的网络使用者已经正式突破 140 万(日本 70 万,美国 40 万,欧洲 30 万),主机销量估计也已确实超过 650 万台(2000 年 3 月止,DC 准确销售数字为 555 万)。SEGA 把自己定位为"世界性的网络与目录公司",并希望借梦幻之星/NBA2K1/NFL2K1 等 20 余款网络大作来加倍强化 DC 的网络规模。(文中统计数字皆来源于官方,毋需再度求证)

下载驱动,将 DC 变成 MP3 播放机

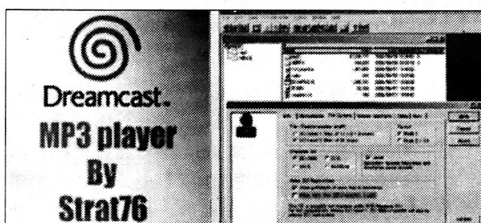


↑DC 播 MP3 时的画面,除速度稍慢,其他均◎。

准备工作:PC 一台、刻盘机一台。请按下述步骤操作。

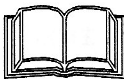
①上网,到 BOOB 网站(boob.dcwarez.com),或直接输入(http://www.geocities.com/strat76_se2/dc_mp3player.zip)下载 dc_mp3player.zip 这个文件。②解压之后会出现 1st_read.bin、ip.bin 等数个文件。③将 MP3 音乐文件整理在同一个子目录下。④使用 NERO 的刻录软件 ISO level2 或 model 将所有文件烧录成 MP3 碟片,这是我们所需要的。其实 NERO 只是在网络教学上要求的刻录程序,其他牌子的经过测试,完全可以使用。⑤接下来,使用 DC 专用的"鹿牌"开机碟。⑥取出引导,放入才刻出的 MP3 碟。按上下键选择想听的歌曲,按 A 决定即可。⑦完成。那是一张 DC 专用的 MP3 音乐碟。

DC 性能无限?



↑成功执行 MP3 碟后先出现标题画面。 ↑网站上用 NERO 的烧录软件来教学。http://techside.net/game/dc_mp3/

●莎木:平平淡淡才是真。编辑同志,DC 让我脱离了大众——莎木、维罗尼卡、三度打击、射手 2000、樱大战,全是正版。(河南济源市水厂街 杨斌)
●希望 DC 普及后,世嘉能推出中文版"中国足球甲 A 职业球会创造"!(福建龙海 周育军) ●何时我的工资才能使我用上正版?(攀枝花市 廖煜明)



●为何没有PS2与DC游戏画面详细比较的文章？（北京南十里居 王东）/天：因为我们不想再玩主机，意思真的不大。正版游戏才是好东西。玩主机的话建议大家都看一看NGC的抗锯水平，必有收获。

薄机三日

本人原因经济问题，为一标准街机仔。然不久前好友购入GBP一台，我连抢带骗将其弄回家中，不料仅三天便让其处于"弥留"之际。幸后经BOSS妙手回春，终让其"完机归友"。在此我想以自己经历，给大家提个醒。

* * *

第一天（周日）我使用电池打机，2.5元一节的"双鹿"，从早上10点一直打至次日中午，最后于"热斗95"时断电，中间除吃饭睡觉外共玩了约15个小时。其中约10小时"口袋绿"，5小时动作卡（侍魂、95、玛莉），可见还是较省电的，只是一天花5元实在令我负担不起。

本日结论：①只要不是连续玩动作卡，电池耗得并不快（本人是于文卡玩2小时后打一小时动作卡，活跃脑细胞）。②对大容量合卡（特别是含有电池记忆的合卡，最好是将节目单抄在纸上，免得常拔进拔出造成记忆丢失（懂英文或过目不忘者除外）。③电池在GB上电量耗尽后（开机二十秒内跳掉），不要忙着扔掉，用在其他小电器（闹钟、计算器）上还可用很长时间。

第二天是恶梦的开始。中午电池耗尽后我上街买了一个随身电源，并将家中FC（好可怜）上的可调变压器（3～12V）带至学校使用。鉴于《电软》上的再三忠告，我特意从物理办公室借来万用表（被老师知道用途就死定了）。结果变压器空载电压与标称电压完全一致！（我这电源可是正品，有五个插头，包括超小型！）随身电源充好电后测出4.1V，因暂时不用也没管许多。确认教室没人后，我偷偷将变压器插好，连接GB——没反应！因为PONER指示灯根本没亮，我一点也没想到会是电源插口内元件烧毁，仅以为是变压器的插头坏了。翻出《电软》查阅后，决定将其直接与电池仓相连，结果一切正常，就这样一直玩到晚上，似乎平安无事。

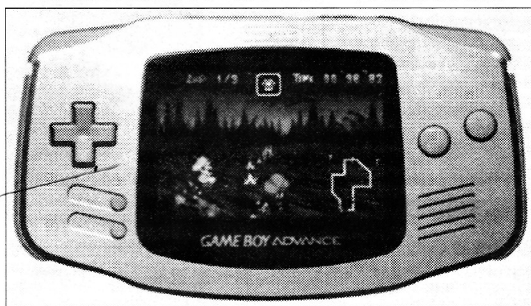
本日结论：①看过第6期《电软》的玩家恐怕已经猜到了，变压器并未坏，只因正负极未与GB插口一致，导致GB"即毙"。本人在此再次忠告：使用非GB专用电源的玩友一定要测插头正负极，一旦接错就无法重来了！②今天采用电源外接法虽然成功，但前提是变压器必须不大于3V，要知道电池供电线路可没有降压功能，即使只比3V高一点点也存在隐患，玩友使用此法绝对要小心。

第三天因校外活动，无法在校用变压器玩了，我便带上随身电源，改成小插头后插入GB，结果当然没用，我这才知道电源插口已坏。没事儿，还有外接法。因胶纸未带，我便拿第二天用完的废电池顶住玩，两节都用上了。当时一开机，感觉POWER灯特亮（废话，4.1V未降压就接上，超负荷了！），然后玩了2个多小时。无意间碰到电源（别在腰上），好烫！吓得我赶紧关机拔线，呆坐在那儿等其降温。随手打开开关，竟然POWER灯亮了？！我没接电源啊？再留神一想，电池还在仓内，难道非充电电池也有充电能力？画好电路图（未敢带实物）去问老师，原来当电源电压不大于3V时，电池被切断，可正常使用；而当电源电压过大时，不但给GB供电，还令电池反充电！那两节电池竟能连续又玩了9个小时。我还以为找到了省钱的好方法，不料再次"充电"时屏幕一黑，这台受尽折磨的GB终于GAME OVER了……

本日忠告：①使用随身电源是打机的较佳选择，但仅能以正常方法玩，切勿用外接法！（因其电压一般都超过3.6V）②用电池压导线最好只压一根，另一根用胶纸即可，以免构成通路损耗机器（发热极高）③"科普园地"读者切记，无动手能力者切忽仿效，有能力者请尽量于保修期内动手拆改（不是说笑）！本次GB内二极管及保险电容全毁，两条供电线路都玩完了（按BOSS说法），幸亏在保修期内，BOSS一分钱未收，还"顺便"帮我将几盘合卡均安上了开关（收成本3元），不然恐怕我有半年看不到《电软》了。

上面"*"号间是本人的经历（也是投稿的正文。虽然说理及科普性不多，但却是GB玩家的常见病例（只是本人GB为并发症，较严重）。希望以本人的经历警醒各位，别无他意。有劳了！

（镇江仅玩过三天GB的CLARK·H/天语：欠你的铁一块儿算）



任天堂这次总算露了一把专业风采。←如果顽固地认为掌机不需要高性能来做后盾，那么也许永远不会有GBA。

不懂概念，无从修理

游戏机是机、光、电技术相结合的科技产物。其系统中数字信号解码、编码、纠错等一系列数字信号处理技术较复杂，有关原理理解起来也比较困难，使维修者和用户遇到一些故障，一时找不到检修思路，无从下手处理。其实只要掌握与修理工作最重要最紧密的概念知识，避开一些深奥的原理，弄清楚其初始工作时动作和工作流程，建立起系统的整体概念，就能较好地处理各种常见的故障。（湖北省当阳市育溪镇咸宁街116号新国庆，444118）

光头组件故障占整机故障约80%比例，主要表现在：光通道受组、发射二极管老化、主轴和进给电机损坏、传动齿轮受损坏和齿条安装不当、物镜损坏、聚焦循迹线圈和软线排断路、滑轨磨损下沉。在光头组件故障中光路受尘污染引起的故障占70%之多。

日常保养与注意事项

1、日常保养： ①日常保养也应从机、光、电三个方面进行。机械、光学通道都集中在光头组件上，所以日常保养也就是对光头组件的保养。日常使用中由于环境卫生差，在光通道上积有灰尘，光路受阻使信号减弱造成读盘减慢速度，或不能读盘。索尼游戏机光头组件的传动部分器件大部分彩塑料件，耐磨性较差，润滑不良将造成传动受阻和道轨磨损下沉使光头与光盘之间的距离增大，游戏机不能正常工作。

②保养方法：拆掉机器底部5～6条螺丝，去掉机器上盖，将主板与光头组件的四根电机线插头拔掉，和主板连接的软线排亦拔掉（如是短线光头，插座有一个锁紧装置，拆时将插座两端向上提起，软线排将轻松取下）。用手指盘动进给电机的传动蜗轮或用万用表R×1档两表笔接进给电机引线两端使光头开主轴位置，移到组件的最外边，然后将保护盖上靠主轴电机的两条螺丝拆掉，将保护盖轻轻向外推即可取下。用手指将白色传动齿条与齿轮分离，取下光头。再拆下光头防尘罩的固定螺丝，用小起子拨开光头防尘罩两边塑料卡勾取下防尘罩。下面就可对光头进行保养，用一根细竹签包上脱脂棉花轻轻擦掉光头物镜下面的反射镜上的灰尘。物镜表面有层蓝色膜，擦时要轻不可划伤。再用棉棒沾润滑脂均匀涂抹在导轨和齿轮上。全部完成后，用与拆卸时相反的顺序将光头组装好，光头组件即完成保养工作。

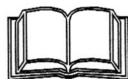
③索尼游戏机的电源开关是控制稳压整流后供给主板电源的通断，而不是控制市电与电源板的通断。使用完毕后不拔掉电源插头，电源板仍在工作，这样会使元件加速老化或在市电变动幅度较大时损坏电源板。

2、注意事项：

一只正品索尼光头的寿命在两年以上，两年内根本毋需更换光头。还有就是不要在碟片上乱贴东西，因碟在高速下转动，易造成转动时的不平衡，上下跳动而使机器无法工作。

●某日忽发奇想，若无偿赠送那些铁杆世嘉迷们一人一台PS2，他们还铁的起来吗？（福建龙岩一中 郭舒）/天：玩DC机还就得拿出一点"不破楼兰终不还"的劲头，还是那句话，宁可被打死也不能被吓死。实践证明，部分正版DC玩家在主机上的投资大大地超过PS2售价。

●玩游戏应该去体会它的内涵，否则，盲目追求游戏画面如何华丽、CG 如何细致，就是被游戏玩！（攀枝花市攀钢五中 鲜敬）●为了莎木，我毅然地把不多的铁给 BOSS，换回 DC。（广西北流市高级中学 卢建彭）/天语：精神力者，既指喜爱游戏，更有相信自己之意。非如此不足以融入游戏。





第一讲：游戏分类与各类型简介

AAG Action Adventure Game 动作冒险游戏

这类游戏的最大特色，就是在于它除了有着 ACT 类型的所有特色之外，并且还有着相当强烈的解谜要素在里头，其 ACT 与 AVG 之比重大约一半一半，因此您可能必须要在游戏世界里头东奔西跑一番，才能够顺利地达到过关的条件或要求。

代表作品：●生化危机系列（PS）●古墓奇兵系列（PS/SS/DC）●D 之食卓 2（DC）●莎木（DC）

RSG Real－Time Strategy Game 即时策略游戏

这种类型的游戏之最大特色在于采用真实时间流动制，而非传统 SSG 多半采用的回合制，因此玩家必须要一边增强我方的作战能力，另外一方面还得要随时应付来自敌方的攻击行动。由于这种类型游戏之过程显得特别紧凑无比，再加上最初还可以利用个人电脑进行网络对战，因此掀起了一股不小的流行风潮。

代表作品：●C & C（PS/SS）●RA（PS）●星际争霸（N64）

AVG Adventure Game 冒险解谜游戏

这种类型的游戏特别强调剧情的发展，因此早期的游戏作品多半较为缺乏突出之声光效果，但是随着硬件的不断进步，玩家可以一边进行游戏一边欣赏漂亮的静止画面，有时候甚至还会有着动画穿插其中。另外一个最大的游戏特色，在于这类游戏多半都有着多重剧情与多重结局的设计，因此想要全部游玩完毕并不是一件简单的事情。

代表作品：●桃天使系列（PS/DC）●街（PS/SS）

FSG Flight Simulation Game 飞行模拟游戏

这种类型的游戏极少在游戏机上面出现，最主要的原因在于强调完全模拟的情况之下，必须拥有键盘这种按键超多的控制装置方能动作，不过在部分游戏厂商的努力之下，还是有着少数 FSG 的游戏作品出现，但是往往都将原来的真实模拟部分完全去除，改以完全享受与体验空战乐趣为主。

代表作品：●王牌空战系列（PS）●飞行俱乐部 64（N64）

LSG Love Simulation Game 恋爱模拟游戏

这种类型的游戏就如同字面的意义一样，整款游戏的主题都是围绕在与虚拟主角谈情说爱上面，而且其最大的特色所在，就是玩家能够一次与数位以上的主角经营不同之人际关系，最后的结局为何就端看您整个过程当中的选择与态度为何。

代表作品●纯爱手札系列（PS/SS）●同级生系列（PS/SS）●樱花大战系列（SS/DC）●青涩之恋系列（SS/DC）

ACT Action Game 动作游戏

在这种类型的游戏进行过程当中，玩家必须要操作主角通过重重关卡考验，其间可能追赶跑跳碰各种动作都将会一一派上用场，有时候每个关卡还会有着过关物品或条件的存在。在游戏最初发迹的时候，强调考验即时反应的作品都会被归类在这种类型当中，因此当音乐类型初试啼声之时亦被归类在这种类型当中。

●古惑狼系列（PS）●合金装备（PS）●音速小子（DC）●马里奥系列（SFC/N64）●大金刚 64（N64）

WSG War Strategy Game 战争策略游戏

其实这种类型的游戏特色与 SSG 相当接近，但是两者之间的最大不同点，在于 WSG 完全去除掉 SSG 的模拟要素，变成只是单纯地营造出战场瞬息万变的游戏特性。这种类型的游戏多半皆以历史事件为题材，偶尔会有完全独创的游戏世界出现，不过前者还是吸引玩家游玩的最大动力所在。

代表作品：●SEGA 战略系列（SS/DC）●战斗国家系列（PS）

ETC Etcetera Game 其他类型游戏

通常会被归成 ETC 的作品，不是其游戏本身创意过新导致难以分类，就是其游戏主题与种类之推出数量过少，不过在经过游戏类型的重新分类之后，这类游戏数量已经降低至最少的程度。

代表作●AVG 工具箱（PS/SS）●RPG 工具箱系列（PS/SS）●STG 工具箱系列（PS/SS）

SLG Simulation Game 模拟游戏

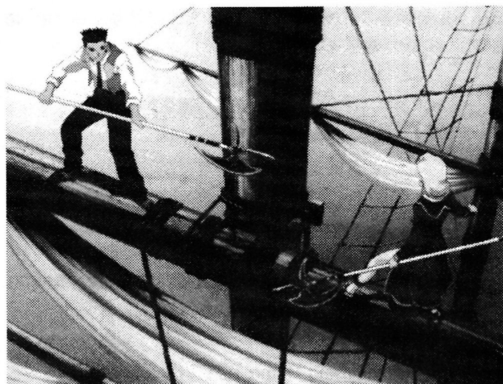
以目前最新的游戏定义来看，这种类型的游戏之最大特色在于皆以模拟真实事物现象为卖点所在，因此任何出现在我们日常生活当中的事物，或是整个宇宙长久以来的自然现象，都会成为这种类型游戏的最佳题材选择。另外一方面，也因为模拟真实事物现象为主的关系，部分这类游戏还带有不低的商业经营味道在里头。

代表作品：●模拟城市 2000（PS/SS/N64）●电车向前走（PS/SS/N64）●A 列车系列（PS/PS2）

MUG Music Game 音乐游戏

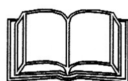
只要是特别强调必须抓准节拍并且输入一定指令的游戏作品，通常都会有着乐风强烈的舞曲加以搭配，因此也才会有 MUG 的名称出现，不过早期都会被归类至 ETC 当中。虽然这类游戏并非由 Konami 公司首创，但是却是由该公司来加以发扬光大，因此也就成为这个游戏领域的龙头老大。

代表作品：●叭啦叭啦叭系列（PS）●狂热节拍系列（PS）●比纵情跳跃系列（PS）●DDR 系列（PS/DC）●POP'N MUSIC 系列（PS/DC）●阿明哥/手摇铃系列（DC）



←现在的趋势是游戏分类愈发复杂。像日刊《FAMI 通》往往用主、从类别来细分类型。左为樱 3'600 线画面，类型不明。

●请问是否还出 KOF2001。（广东南海市 关振洪）/天：由于 SNK 已经正式为"阿鲁哉"柏青哥集团成员，你我能否见到 2001 还不好说。
●我决定过年买正版莎木，因为觉得对不起 SEGA。（珠海香洲区 吕旭）/天语：意识的转变亦同样重要。世嘉会原谅你的。



超级科普园地

●玩游戏十年,从 FC 到 SFC 到 PS,至今未玩"×嘉"的游戏。FF9 和 DQ7 的几百万玩家居然都是不懂游戏的"低 IQ"玩家,而"×木"的仅 35 万玩家才是……WHY? 真是中国人的悲哀。(湖北黄冈三峡证券 袁雄)/天语:幸会。看来你的意思是销量高说明游戏好,销量低游戏不好。我向你推荐土星版的御意见无用这款游戏,打一打就开心了。

ARPG Action Role Playing Game 动作角色扮演游戏

这种类型游戏的最大特色,就是在于它除了有着 RPG 类型的所有特色之外,其战斗方式全部都是由主角与敌人双方以动作方式展开,而非传统的两边排排站方式。另外一方面,这种类型游戏之主角多半都会有着等级设计,或是借由拿取特定物品的方式来提升自己的实力,并且还能够累积一定的武器或道具,以便能够随时更换或是在紧急之时使用。

代表作品:●圣剑传说系列(SFC/PS)●恶魔城(PS)●寄生前夜(PS)●魔剑 X(DC)●出租英雄 No.1(DC)●萨尔达系列(N64)

NSG ANurture Simulation Game 养育模拟游戏

这类游戏就如同字面的意义一样,整款游戏之目的就是要将游戏主角养育成最为杰出的专业人士,其恋爱成分往往会较 LSG 为少,能否达到游戏设定之最终目标才是重点所在,不过也由于混合了两种不同的游戏要素于一身,因此其游戏性在无形当中可说是增加不少。

代表作品:●美少女梦工厂系列●炼金术士玛莉系列(PS/SS)

ASG Action Shooting Game 动作射击游戏

其实这种类型游戏就是目前俗称的 Doom - Like 或 Quake - Like,玩家将会身处在一个完全以 3D 场景构成的游戏世界里头,其最主要目的就是尽量将您所看到之所有敌人清除干净,有时候一样必须要找到过关物品或是打开开关才能够顺利过关。

代表作品:●生化危机生存者(PS)●恐龙猎人系列(N64)

PZG Puzzle Game 益智游戏

早期此类的游戏之卖点所在,在于玩家必须要发挥良好的逻辑思考能力,或是具备有一定丰富常识以便接受问题的挑战,不过自从方块游戏开始流行起来之后,PZG 几乎已经成为这种类型游戏的同义词。除此之外,充满对战乐趣与意味的作品同样属于这种类型,偶尔出现的拼图游戏亦会被归于 PZG 的范围当中。

代表作品:●俄罗斯方块系列(PS/SS)●街霸方块(PS/SS)●魔法气泡系列(PS/SS)●炸弹人(PS/SS)

FTG Fighting Game 格斗游戏

这种类型的游戏可以说是 ACT 之变种延伸,其最大特色在于玩家通常都拥有至少十人以上的人物可供选择,每一位人物都有不同的属性与必杀技设定,玩家必须要懂得善用其中的优劣相克原则,以便能够闯过一个又一个之不同背景的战斗场景。最初这类游戏的画面表现皆以 2D 为主,不过随着硬体机能的不断演进,现在几乎全部都是以 3D 方式来加以制作。

代表作品:●街霸系列(PS/SS/DC/PS2)●VR 系列(SS/DC)●格斗王系列(PS/SS/DC)●铁拳系列(PS/PS2)

RAC Racing Game 赛车竞赛游戏

只要是驾驶或操控任何一种交通工具在固定场景之跑道当中竞速的话,就都会被归类成这类游戏作品,早期 RAC 多半都是以赛车或是机车为主,不过发展至近几年之后,才开始流行直接以主角本身奔跑的方式来一决胜负,而且其交通工具的种类更是五花八门且无奇不有。

代表作品:●山脊系列(PS/PS2)●GT 系列(PS/PS2)●SEGA 拉力系列(SS/DC)●马里奥赛车系列(SFC/N64)

RPG Role Playing Game 角色扮演游戏

早期此类型游戏出现在欧美市场的时候,多半都是以自由度与剧情发展而著称,不过在游戏机诞生之后却逐渐趋向于单线化路线,但是也因为这样的改变,使得整个故事的合理性与紧凑性之特色变得更为明显,其战斗展开方式亦变得更为多样化起来。

代表游戏:●最终幻想系列(SFC/PS)●SAGA 系列(SFC/PS)●勇者系列(SFC/PS)●NAMCO"传说"系列●格兰蒂亚系列

SPG Sport Game 运动游戏

这类游戏几乎都是以真实运动项目为作品主题,因此其最大的卖点所在,就是可以完全满足玩家成为杰出运动员的最大愿望。SPG 的选用题材相当广泛,包括棒球、篮球、赛马、竞艇、摔角、网球、撞球与美式足球等等都是常见的游戏作品。

SRPG Simulation Role Playing Game 策略角色扮演游戏

这种类型的游戏可说是从 WSG 所衍生而来的变种游戏类型,它除了原来的战争要素之外,最大的卖点所在在于所有登场的角色或机型都有着能够升级的设计,再加上另外还有着相当出色的剧本设定贯穿整款游戏,因此马上就成为最受玩家欢迎游戏类型之一。

代表作品:●机器人大战系列(PS/SS/N64)●光明与黑暗续战篇系列(SS)●妖精战士系列(PS)

SSG Simulation Strategy Game 模拟策略游戏

虽然同样带有强烈 SLG 之意味,不过此类游戏最大卖点所在,还是在于玩家除了要一边增强我方的作战能力之外,还得要靠着不断地作战再作战来其势力范围。这种类型的游戏之另外一大特色,在于其题材多半都是根据真实历史事件所衍生而来,因此可能颠覆现有历史常识亦成为玩家疯狂游戏动力之一。

代表作品:●三国志系列(PS/SS)●信长之野望系(PS/SS)●成吉思汗系列(PS/SS)

STG Shooting Game 射击游戏

为规则最为简单易懂的游戏类型,玩家只要拼命将画面当中出现的所有敌人全部以武器攻击之方式击落即可,虽然早期皆以 2D 或类 3D 表现方式为主,不过近年以来却几乎朝向 3D 方式发展,并且其游戏难度也变得越来越高。

代表作品:●太空战斗机系列(PS/SS/N64)●飞龙战士系列(SS)●镭射战机系列(PS)

TAB ATable Game 桌面游戏

几乎全部都是从真实生活当中之休闲方式演变而来,最主要是以强调动脑的棋类游戏为主,不过其他种类游戏也都有着强烈的斗智意味在里头。TAB 大致包括了象棋、围棋、西洋棋、麻将、将棋、五子棋、大富翁、弹珠台与纸牌等等,可以说是所有的游戏类型里头范围最广的一种。

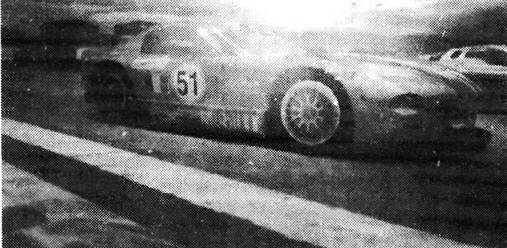
代表作品:●桃太郎电铁系列(PS)●麻将大会系列(PS)●上海(PS/SS/N64)



MD 超级忍的大场规胜。←樱大战 3 的主创是制作

●要想皮肤好,早晚用 UMBRELLA 宝——游际名模吉尔作广告。注:UMBRELLA 宝,伞公司新一代护肤品,防腐蚀。(柳州白云路 韦君)

 ●游戏生涯感想:说啥呀!啥也别说了,眼泪哗哗的!另:DC 快入土!NGC 快夭折!好让我在 PS2 上玩到所有好游戏。(西宁师大附中 张滨)/天:DC 入土则安。



GT 赛车 3

PS2 | 厂商:SCE | 类型:RAC
发售日:2001 年春季预定

游戏橱窗 必买度:9.5

GRAN TURISMO 3

检验机器性能最强有力的手段,非赛车游戏胜任不可。PS2 早期机能体现非常平庸,只有少数几款能够胜任机器实力的作品,但似乎从现有的展示来看,还很难与冤家 DC 拉开档次。现在,SCE 将籍凭系列全球接近千万销量的 GT 新作,全力捍卫当前最强主机的荣誉。为了强化表演能力,不得不将发售日推后,原本"2000"的副题,现在也将以系统代号"3"来代替。好啦,各位准备接受精神的摧残吧!

版面责编/365

新作的强大功力 将全面体现在游戏中的每个细节!

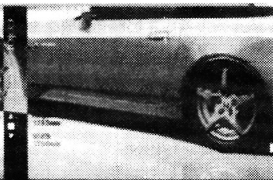
这里介绍一下车体细部的精致程度

在车辆的选择画面,我们可以慢慢欣赏各车细微的表现。可以将车辆回转,或者将车辆放大,这时也是 PS2 大展功底的时候。如果我们将车体的局部选择并放大,那么贴在车身上的车牌、商标甚至车轮内的刹车盘等极为细微的部分也都描绘出来了。



这辆是 HONDA 的 S2000
本作车体选择依旧非常丰富





全力、忠实地再现真实赛车,使得熟悉车辆的朋友完全可以从细节就能认出车辆的名称。

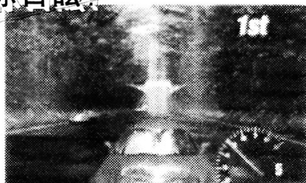
使用新开发的演算引擎,和新技术共同将你目眩!

在 GT3 中,由于硬件能力的强大,也就可以使用许多新开发出来的技术,配合原本强大的多边形生成数和像素填充能力,使得画面表现力再上一个层次。原本属于梦想的事情,现在真实了。不敢想象,今后的发展会有怎样的突破呢?



模糊聚焦法

特意将注视的焦点往远处调整,在你前方的被写实体就会进入模糊状,这可是利用望远镜特有的表现手法哟!



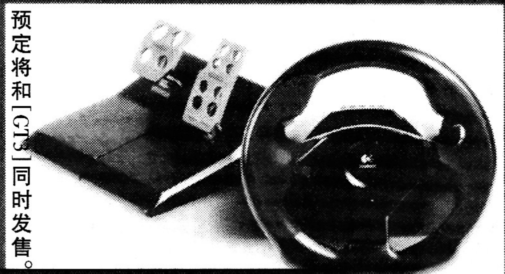
强劲详实的环境映射

通过赛车前方的引擎盖,可在密林中反映出透漏的阳光和旁边不同树木的倒影,完全没有囫囵吞枣的表现。



超级半透明处理

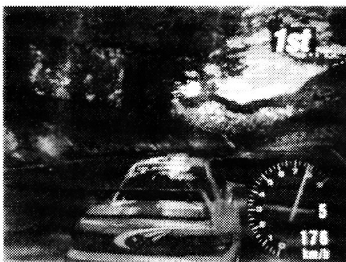
不但能够表现出车辆的透明度,强化后的半透明处理甚至可以将车内驾驶座位的驾驶员隐约再现。



预定将和[GT3]同时发售。

动力反应方向盘[GT Force]

这是 SCE 与 PC 周边制作商 LOGICAL 公司共同开发的,可连接 USB 接口的控制器。在方向盘部分内藏有电动马达,会对应路面状况而产生控制握把的反作用力。方向盘和踏板籍由对应类比输入,便能微妙地操作。



全新导入了时间和气候的概念

虽然是同一个赛道,但在不同的天气下,赛车所反映出来的效果也完全不同。试想在西下夕阳的沐浴下,向前方冲刺,感觉很爽不是吗?

更丰富的赛道地图

本集较之前作,除了在画面表现力上有了质的飞跃外,而且还收录了更多的赛道,除了公路赛以外,还有在森林野外的场景。不同赛场的风格不同,玩家可以体会的乐趣也有很大的不同。





难舍97

北京 赵庚

现在我和几个好友对KOF'97已到了着迷的地步，成天疯狂练习，现在摸索出了一些极其鲜为人知的连续技，并发现了不少奇异现象，我想让大家开开眼界。特别值得一提的是八神13HIT的最高连数已成为过去，现在的最高连数是14HIT，而且绝对可连，除此之外，还有几套构成12～13HIT的连技，请广大KOF爱好者密切注意。

KOF'97指令简化、连续技及不思议现象：

一、指令简化：

在KOF'97中有许多指令可以简化，例如：←↙↓↘→的指令可简为←↘或↙→；→↓↘的指令可简为→↘……这些都是极其常见的，人人都知道，我今天要说的是怎样把指令简化融入到连续技当中。

小红丸：↓B、立B〉"雷光拳"，其实此技很常见，但大都仅着手快才能连接，而现在只需输入↓B〉→B〉↓→A/C便可轻松使出，除我之外，未听说过任何人用此简易。需要说明的是→B的时机很重要，否则就会变成→B特殊技了，如掌握不好，把立B换成立A就万无一失了。

2、草雉京：↓立、立B〉"无式"，与红丸同理。但要注意在↓↘→A/C时需准确，如输入成↙↓↘→A/C则会出"大蛇雉"，而输入成↘→A/C时就变成"鬼烧"了。

3、八神：↓B〉↓A〉→A〉→↘↓↙←A/C就可轻易使出超杀连技。

4、克里斯(真·克里斯)：↓B〉↓A〉cA〉↓↘→A便可轻松接驳超杀。

5、大门：站立任意键〉↘C〉"岚之山"可简成←+任意键〉↘C〉←↙↓↘→B/D；下A〉↘C〉"岚之山"可简为↙A〉↘C〉←↙↓↘→B/D。

6、特瑞：下B〉下A〉↘C〉"高轨喷泉"，可简成↙B、A〉↘C〉↓↘→B/D，需注意↓↘→B/D要准确，如输入成↙↓↘→B/D常常会出"能量补充"，输入成↘→B/D会出"灌篮强击"；站立任意键〉↘C〉"高轨喷泉"也和大门的简化一样。

二、不思议现象：

1、双方八神前冲中同时使用"屑风"，屏幕中的两个八神会定住的1秒左右，此时画面会变亮，而后双方向后弹开至每局刚开始时的距离，又定1秒左右，双方才能动，如还不能动，则死机，除非关机了。

2、大门跳起输入"天地返"指令，在快落地时，对方八神使出"八稚女"，此时二人都像晕点一样，方向控制无效，只可使用通常技，但谁也不会击中对方。

3、夏尔米的→↘↓↙←×2A/C和八神的"八稚女"同时使出，夏尔米会闪到八神身后，不停用腹部撞击八神腰部，双方控制完全失效，直至本局结束。

4、比利使出MAX版"大旋风"时，红丸闪到其身后，使用本应6HIT的重"真空片手驹"会有11HIT之多。

5、玛莉在版边跳防红丸的空中↓D特殊技，未落地时输入"回身真落"指令，玛莉会在空中使出此招后浮空，此时可行走或使出通常技，但2秒左右，就会自动落地。

三、只有我和极少数人见过的连续技：

1、草雉京在版边用"七十五式·改"击飞对手后的第一时间用下A化解可接MAX版"无式"，通常版没有试过，所以不敢肯定能否连接。另外，下B〉立C是很常见但又不是大家都会的招式，但下A〉立C我就只见过两个人能接上(包括我一个)。

2、大门：轻攻击〉↘C〉→↓↘B/D，其实此技一点儿难度没有，但除我之外从未见人使过，不知为什么？

3、八神：我认为此角色是整个KOF'97中最神秘的一位，他的连技源源不断的被人发现，可还有多少未曾发现的连技谁也说不清。而且此人的"葵花"可说是异常神秘，变幻无穷，下面我介绍几种几乎无人知晓的连技。①跳C+D(COUNTER)〉"暗勾手"。和'99中草雉一1的倒地追击同理，而且对手无可逃避，但能不能接上，就要看玩者的天份了；②轻"葵花"第一段与红丸的"真空片手勾"第一段同时击中敌我双方，八神可用"八稚女"追击；③对方蔡宝健在版边跳起时可用一段轻"葵花"接"八稚女"；④版边：两段轻"葵花"〉"暗勾手"或"鬼烧"。若说接"暗勾手"不算十分稀奇，有不少人接上过，但接"鬼烧"恐怕是大家闻所未闻的。其实要点同样在于"葵花"应空中击中对方，且第一段"葵花"击中对手时的位置高低和两段"葵花"之间相差的速度快慢都必须掌握好。如果"八酒杯"将在版边跳起的对手定住，就更好接了。下面我要介绍的是究极连续技，连打数至少12HIT：①跳B〉立B〉→A〉轻"葵花"×2〉"八稚女"，13HIT。此技需在版边，两段"葵花"之间的速度要慢，如对手是蔡宝健，可用跳C后连接后面的攻击。②己方在版边，对手需陈可汉："百合折"〉立C〉→A〉轻"葵花"×2〉"八稚女"，13HIT。③版边，对手限定为韩国队的一大一小：下B〉立B〉→A〉轻"葵花"×2〉"八稚女"，13HIT。此连技和上述两条连技不同，第2段"葵花"要求速度极快，尤其打蔡宝健时，稍慢一点就碰不着对方了；打陈可汉时可把立B换作下A或立A。

④八神的立A可连接立C，所以"百合折"〉立A〉立C〉→A〉"八稚女"也是成立的。(12HIT)

⑤己方在版边，且对方离自己不远的距离"八酒杯"击中："百合折"〉立B〉→A·A〉轻"葵花"×2〉"八稚女"，14HIT。此技中2段"葵花"之间要不快不慢，掌握节奏至关重要。另外，我和一位好朋友在试验此招时，打八神、草雉、莉安娜三人从未接上过，不知道打这三人是否可连。这可不是胡说八道，为了证明此技可行，我把此技全过程图片寄去，14HIT的字样清清楚楚。

我说八神比较神秘没错吧？以后还指不定有多少稀奇古怪的连招会被玩家发现呢。(现在已没人叫我Terry，而叫"大门庚"了)



作者为了使文章更具说服力，特连续抓拍了图片若干。

●莎木,的确不错。别看我们洪都名气不大,却是卧虎藏龙之圣地!(南昌师大附中 阿哲)/天语:洪都名气还不大?我记得那里有生产摩托车的。 ●"CAP 对 SNK",为了商业利益诞生的、失去了格斗真谛的怪胎!!(北京 罗嘉)/天语:1 代 18 万 2 代制作中。

KOF 2K 的系统和实用连技

上海 LION . C

霸王塾

小天天主持的高打乐园

系统

①紧急回避

本次的"KOF2000"采用的是 97、98 的紧急回避系统,所以"KOF99"中类似 ABC 爆能量后回避攻击接必杀技或 BCD 后(俗称"不怕痛")在角落里令对手浮空后的无限连击是无法在"KOF2000"中实现的。

②援护(俗称"放狗")

本次最大的特色之一:每个角色在作为援护攻击时都有两种选择,另一人可称之为角色的负面人物,有的角色如草雉、八神、蔡保健、大铁球等有隐藏的负面角色,调出方法为(例草雉)放在草雉的负面角色上,摇柄上左左左右右右下即可使用草雉柴舟,新装八神,英俊型的蔡保健和大铁球等角色,如此援护便多达六十人以上(笔者心想:有那份闲功夫不如多作几个可选择出场战斗的角色,那么许多援护除了搞笑外,大多功能重复,且眼见如此多的角色无法使用作战斗主力,不是有心让玩者不爽么!)但不可否认,某些"狗"的确利害,缺之便难取胜。

③开始键的功能

本作的开始键在战斗中基本功能除和大多格斗游戏一样外,还有将能量点一个转换成一个援护攻击的作用。在"狗"放完或觉得不够用时可用。但必须注意在按开始键中有一定硬直时间,无法作任何动作。不看时机使用,必受对方毒打。

④援护时间(随时放"狗")

本次最大的特色之二;本次"KOF2000"的战斗中,除硬直状态(指受伤硬直)和超必杀投放出中外,可随时"放狗"。这样便使许多不可能的连续技变为可能,也就有了下文中的一些"KOF2000"特有连续技。合理使用还可减少对战中进攻后的破绽。如:对空技失去攻击判定后还未落地便可放一"狗",对手如上前动手却反被"狗"咬。又如:连续技打击中途放一"狗"使本来无法再继续的连续技又再产生攻击判定。

本作最大特色之三:"痛打落水狗",即向已倒地的对手追放一"狗",将其踩得飞起后追加攻击。使被击倒方在倒地瞬间紧急受身更为重要。

⑤取消了某些无赖技

如 99'中包的 CM 后↓↙←A 接↓↙←A/B,蔡保健的→A 也无法击破对手防御,而椎拳崇的→↓↘A/C 出招后的硬直时间也加长了等。又:96~99 一直为对手不齿的"浮空"BUG 经试验也不成立了(至少按原方法无效)。

实用连技:

●新角色 LIN:跳 C/ D.↓BX2↓A.↓↘→A.↓↙←A.→A.放 MAXIMA,援护击中后,接超必杀或任意技(放出 MAXIMA 前→A 击中后须在版边)。

跳 C/ D.C.→A.↓↘→A.↓↙←A.→A.(版边)放 MAXIMA,击中后↙←↙↓↘→A

跳 C/ D.C.→A.↓↙→A 或跳 C/ D,↓B×2.↓A.↓↙←↙↓↘→A

LIN 还有一隐藏超杀,指令为↓×3+AC 同按(需能量 MAX)。实战时可跳 C/D.↓B.↓A/C.↓AC 同按,击中后对方不停的损失体力,只要本局战斗未完,可从中招后减体力由满至空,其间如使用↓↘→B/ D 来逃避对手,不但有效且可使对手"怒值上升",再乘机加以攻击,实在霸道的很。LIN 的→↘↓↙←D 最后一下击中后空中可追打。

另外 LIN 的下 B 后下 C 是可以接续的,且手比板崎良更易掌握。

●新角色 VANESSA:

跳 C/D.↓B.↓A.→A.←↙↓↘→A/C 中途放 MAXIMA 或红丸后接超必杀↓↙←↙↓↘→A/C

跳 C/ D.C.→A.←↙↓↘→A/ C 放 MAXIMA 或红丸↓↙←↙↓↘→A/C

跳 C/D.↓B.↓A.←↙↓↘→×2+A/C 或跳 C/D.C.←↙↓↘→×2+A/C

跳 C/D.↓B.↓A.→A.←↙↓↘→X2+A/C 或跳 C/ D.C.→A.←↙↓↘→×2+A/ C,也可接↓↙←↙↓↘→A/C

跳 C/ D.↓B.↓A.→A.←蓄→A(版边)←蓄→A,放 MAXIMA,击中后接超必杀或任一技。

注:此连技较难,难点在←蓄→A(版边)后再接←蓄→A,需多加练习。如实再不行也可在←蓄→A/ C 后空中追打。另 VANESSA 的一招↓↙←A/C 看似搞笑作用却很大,上半身处于绝对无敌状态连坂崎老头的老虎乱舞也无法击中,对飞行道具更是不在话下。(当然八神的暗勾手判定在下段此招无法躲过)且↓↙←A/C 中可随时转换其他任何动作。

●新角色四条"机"(雉)子:

由于此角色给人感觉不伦不类,且手脚奇短故少人问津连技也只研究出少数两套。

跳 C.↓B.↓A.↓↘→B/D

跳 C.↓B.↓A.↘A.←↙↓↘→×2B/D

●新角色 RAMON:

跳 C/D.C.↘B.↓↘→ A/C

跳 C/ D.C.↘B.(→↘↓↙←×2) A/ C 或↓↙←↙↓↘→B/D

●新中 BOSS:(调出方法为选人画面将光标分别移动至"皮鞭""VANESSA""SETH""MAXIMA""K"各按开始键一次后光标放至?上按住开始键摇柄↑↓即可)。

此中 BOSS 无须多讲:大家一用便知,除动作快外就是 K 的动作加上 TERRY 的超必杀,难道 SNK 的人设真的黔驴技穷了?!

●SONY 是商场上的高手,世嘉才是做游戏的专家。"第 5 频道"比你们说的好多了。(汕头 ALEX)
●世嘉为我而活,我为世嘉而生。(沪浦东莱阳路 朱俊)/天:此言不易懂也。例:通 JET SET RADIO 者,始知动作之真味,方明世嘉为谁而活。
●世嘉是为了满足玩友的需要而做游戏,SONY 是为了赚钱而做游戏。我认为,SEGA 的游戏比其他游戏都好。(沪浦东东波路 周夏骏)

●网球的画面简直太漂亮了。为什么其他游戏达不到这样的画质呢？（沪南市区 吴伟）/天：该作在美的销量达到了SEGA预想的2倍。DC体育游戏销量佳。网球是世嘉街机旗舰系列，而玩性不亚于VR3TB。老实说这部作品的VGA效果出奇的震撼。

●新角色SETH：

此人的攻击方式比较奇怪，特技→A.→B.↘B击中对手后都无法接必杀技，连技可↓A×3后（↓↘→×2）+A/C，或C后接必杀技或（↓↘→×2）+A/C，其有一招↓↘→B为受身，上中段攻击可架住，后功能类似屑风，超必杀↓↘→↘↓↙←B/D为站防不能。↓↘→↘↓↙←A/C或A+C（MAX）为上中段受身，性能与香澄的超必杀受身类似。

另此人空中↓↘→+任一键都有必杀技，其中↓↘→B有些搞笑。

●红丸：

他在2000中因为一招真空片手驹着实利害，借助新系统帮助，→↘↓↙←C后放出一"狗"，只需为可按住或连续在地面击打的都可。如跳D.D.→↘↓↙←C后放真吾，MAXIMA，VANESSA，KWG的负面（KINGLION）须在己方版边，接着你就自己慢慢拆开对手吧！

99中的↓B×3+（↓↘→×2A）也成立但只可接MAX版，即（↓↘→×2）+AC同按。

"KOF2000"中再次强调了他主角的地位，↓B.↓A.↓↘→A.→B成为连技，另↓↘→A/C后←B可迷惑对手并使99'中↓↘→A/C后即便不出→B/D也有被打的可能，一定程度上得以降低。

而且他的投技对手中招后加放一"狗"把原已被投倒地的对手踩得飞起后接↓↘→A/C.→D.（↓↘→×2A/C）也很霸道。

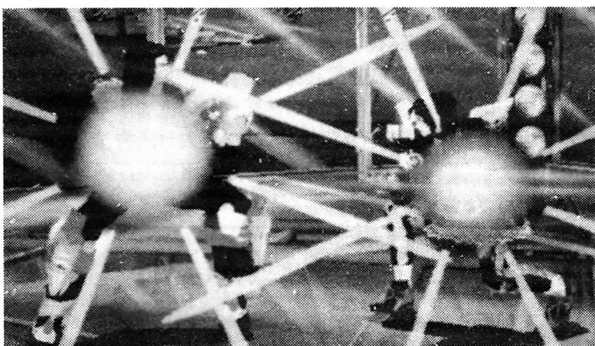
●金家藩：

版边跳任一键.↓B↓A→A放新装八神，击中后接↓↙←↓↙B/D或（B+D）

版边跳任一键.↓B↓A→A放拉尔夫的负面七加社（笔者：这样也行啊?!）↓B×2.↓A.→A.↓↙←↓↙B

另一连技为空中↓↘→B反向，对手蹲下时可中↓C（注：会此招者都知道为↓C，而非↓+C）↓B.←→B.如↓B击中时对手在版边更可放七加社击中后按↓B×2.↓A.→A.↓↙←↓→B。

就谈到这里。"KOF2000"的新援护攻击不失为一大新乐趣（虽然台湾的"形意拳"中必杀技+↓↘→或↓↙←B+C，类似放"狗"的系统早已有了。难道是SNK从那儿找到的灵感?!），由此可自创出许多的连技。比较之下援护人物不能使用的缺点是可以被动作流畅、色彩和画面华丽等优点所包容的。总的来说还是一个不错的"新游戏"。

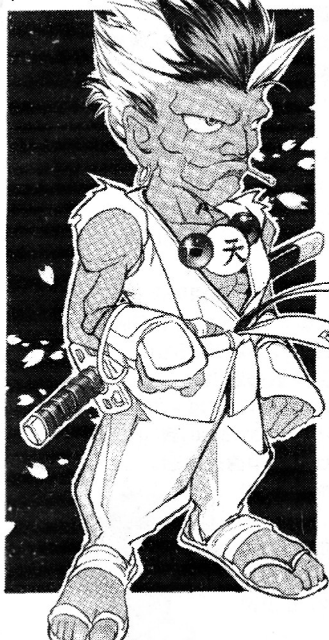


FV2和月华剑士2已经移植

雷电交加，土星KO

我第一次写信，实在是有些重要事。我没有足够的铁，又没有耐心花N多个月去攒铁，所以买不起DC还在打SS，可老天爷却有意和我做对！本以为十·一可以在家享受游戏了，没想到……

天刚黑就下起雨来了，越下越大，雷也来了，一个接一个，忽然全世界闪了一下，一个巨大的闪电"咔！"地打响了。就在这个时候我和同学刚打通的游戏画面突然一白，我见状立刻关上了电源。半小时后再打开我的SS，Oh，Dear！开机就停在标题画面连九球也进不去，个别时候进了九球，却总显示在读盘，可读也读不完，总之，GAME OVER了。



宋卫强绘

我真的与游戏无缘吗？游戏机可是内接线路又没插电视天线怎么会遭雷劈！？这种无奈毛病到底严重否？我当时气得暴走，送了修理店，不知要花多少铁？

北京海淀区通慧寺 张峰（暴走）

天语：毛病不大，内部电路有元件被击穿。估计是从电源传进来的大电流。送修30元。任何主机的说明书均严禁雷击电闪打机，包括DC。我们不按规矩做事，必吃亏。街霸3RD开机画面便警告打机"1时间"要休息"20分"，我用彩监打索尼克时一再恶心想吐，遭受巨额辐射。改TCO99了。

●天师好！俺1600买DC，BOSS竟说是欧版，但机器背面"MADE IN JAPAN"字样清晰。据BOSS说，我这台带MODEM的DC现在已经可以上网了，但第10期杂志说"大陆明年架网"，WHY？用DC上网价几何？最可怕的是，铭牌上注明"AC 220～240V，50/60Hz，0.27A"，BOSS说不用火牛，这与龙哥所说要用"300W"大功率火牛不同，害得我现在天天抱着DC不敢玩，我该怎么办呀？最近晚上常梦见DC冒白烟。（南京六合六城泰山路 王鹤鸣）

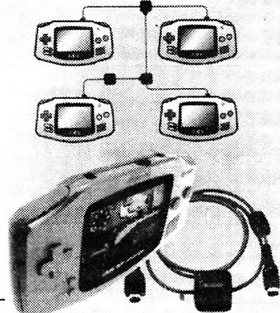
如果你的主机上。"蚊香"标志是蓝色的，正是欧版无疑。BOSS试机时怎么连的电，你回家就连什么电，220应该没有问题。另，建议你买一套莎木3CD版，现已隆重上市了。噢险些忘了，现在国内到处是美版DC（带56K猫），欧版也有出现，经验告诉人们，亚洲版中迅代理无猫行货最好，水货再好它也没有售后保障。

●天师，什么是巴可图像增强器？（北京工业大学 金辉）

我也不知道。大概是比利时生产的昂贵的东东。你想买彩监是吧？北京不少店都有卖的，你必须亲自去挑。我在增刊上说的那些根本买不到，那种东西人家就不给咱们，只卖给美国。

●梦幻之星·网络版可否单人玩？用DC在国内上网目前十分不便，且据说要花费大量的国际长途电话费。又，8月3日格2北京限定版530，两天后国内格2一扫而光，小弟于10月3日在北京购入普版格2一套580元且再无限定版，请问格2已售出多少，为何国内如此缺货？另，你刊龙哥说什么第5频道是极品，则刀魂这样的"真·极品"该往哪摆？（北京西八里庄北里KYO以及大量玩友）

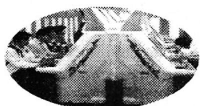
可以！但是上网还花国际话费吗？格2日本20万，日本都没有卖的，国内当然也很少见。刀魂恰恰不应算DC上最好的作品。



GBA独门的三线连四机功夫

●真想使用金手指让自己铁无限（开铁矿），但又不知这条密码，望有识之士不吝赐教。（沪虹口区赤峰路 周青）

●漂泊十年，方知在家（世嘉）的感觉真好。天变地变，玩正版不变！球会DC比PC足球经理可不知强多少了。（广州工业大道 冯宇）



反正只差一个字?●实在忍不住了,将想用来买PS2的钱(但只积了一半),买了一台PS.,反正只差一个字。从不喜SLG的我,看朋友打了四天四夜的大航海,事后竟也能教另一位朋友打通大航4。(上海崇明县城内北门路 陆铭华)
●"VF3TB与TTT哪个更好"在网上讨论得十分热烈,特此祝贺。天语认为,VF3TB更适合有详细战法资料在手的人仕修炼。

来信一封

天师你好,有几个要求请你一定答应:多介绍世嘉街机游戏,多介绍DC游戏(包括美版,因D道中美居多)。另,上下版面外的小字最好变成三行,越多越好。在现在对游戏失去兴趣的时候,只想多看小字。

我曾邮购过两本日本街机杂志《GAMEST》98的,就是封面有梦2和电脑战机2的那两本。还有两本NG专门志,大概也是那个时间的,每本RMB100元!噢~

请从大势方面讲讲目前SEGA街机状况。

6月,我曾去社会主义现代化国际大都市去学技术。在南京路、淮海路,都未曾找到NAMCO、SEGA专门店。于是求助电软电话询问,结果是一位大姐接的,我估计是我96年去电软杂志社(齐白石故居)不让进门、穿黄衣服的那个。后来我说我在沈阳小陆干过,她还是不告诉我你的手机和传呼。

后来怎么着?找街机店找到让你茫然!!!我去了上海超市中买饮料,见过美年达饮料萨尔达抽奖广告之上海版本(你杂志是北京版的),分销领奖地点正是NAMCO五大分店徐家汇太平洋百货八楼、人民广场地下、浦东八佰伴、淮海路香港广场……还有个什么给忘了。我天!这是玩莎木吧!

到了太平洋11楼,伴随着一阵激动后就昏倒了(还是激动)。急忙又去徐家汇地铁,又见到了——世嘉专营店,INDA500的50寸四联版,可能与真车1:1。其他北京都有!另在这期间又有一家新店,见广告说开业当天有与其日期相符生日的人优惠云云,也是世嘉开的。不知世嘉有几个了(在上海)?还有好多话,说也说不完。下次写信,给你写点有份量的。

请问,我见1500元二手DC带原柄、电源、原记、莎木4CD、索尼克原,正想买,可否考虑?(辽宁省葫芦岛市 陈云龙/9.2)

答:你最好上网查一查。到新浪网找娱乐板块,然后直接查询"世嘉"二字。好,世嘉华翰的网址出来了,直接进入就知道了。大概是注册资金600万美元吧?世嘉华翰的总部就设在北京,还在北京晨报上登招聘广告。在一些沿海城市如青岛等地就设有直营店。如可能的话,进入SEGA JAPAN网站详细查找更好。

世嘉街机无敌,关键在于创意。从国内各大城市街机中心里的机器你就能看出来。大体上,世嘉属于年商25亿美元以上的公司。2000年度(至明年3月)预计将达31亿美元。它如何能达到这么高的营业额,我们不去管,但大势应该是"只要求新求变,街机一定会继续生存下去"。所以世嘉不会被轻易地KO的,它旗下还是有不少能人的,比较敬业。其最新街机超乎人们的想像。

另:N年前我到大都市去学习,在南京路上一家食品商场的二楼发现世嘉HI-TECH世界,没费多大劲就找到了。S·P前几天花了一千元买了台二手DC,不带原版软件。DC二手很难找。

最强基板:NAOMI·改

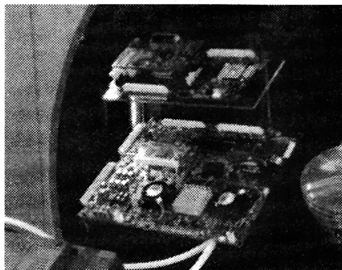
大家都已注意到,NAOMI2仍然使用由专业厂家提供的平价32位(请注意)SH-4和Power VR2芯片,主内存甚至也是32兆,浮点能力仅为1.4G!

仅有的三种变化不过是显存增至32兆(请注意),外加世嘉在电路板上内嵌了一块几何运算器(坐标变换、光源施加硬件T&L,请注意)和一块32兆的MODEL DATA内存而已。可是基板整体性能却超过NAOMI1达3倍——几何性能为特效全开(请注意)1000万多边形/S,描画级别高达2000M PIXEL/S(20亿点像素每秒,请注意)。大量的人力、物力、财力被节省了。

NAOMI2可一板拖二屏,附GD-ROM(请注意)和网络接口。尤其值得一提的是它开发起来特别容易,售价比较低廉。现已被定义为战略产品。

日本曾经使用过NAOMI1的厂商有15家,作品47款,基板总出荷数5万枚以上。在NAMCO老师等使用PS2互换板SYSTEM246开发游戏的情况下,NAOMI2轻超现阶段所有家用机的表现能力令人发指(证据相当确凿。同屏几百个斗士、几百头牛,加背景。射手3观众、场地全部精密刻画)。

NAOMI2的首发游戏将在2001年。铃木裕大师的新作值得追踪。





2代兼容1代

←GD就是要降低各方风险。左为2代。

弃"游"从"戏"引发的…

龙哥:本人是苏州贵刊的一位忠实读者,在与贵刊相处的这几年里,您和您的同事们为我带来了无比的快乐。在这儿,我向贵刊深表谢意。

就在执笔的前一星期里,一件我人生中最快乐与最痛苦的事在同一日中降临到了我的身上。

那天,居委会的大妈来到我家来,说是要我去参军体检。参军,当一名人民解放军战士是我从小就有了的梦想,我一口就答应并签了字。这真是我人生中最快乐的事!兴奋之余,我想起了另一件事。一个月前,辛苦攒钱买回来的彩监、PS ONE与那百余张片子就要与我相隔千里了。放在家里不用怕,退伍后灰都比PS ONE还厚,送人又怕那几张百元大钞就这样……百思之下,唯有此策,想通过龙哥热线或贵刊页边的那些短语赠言来做个"广告"。我……

想把它们…卖…了……(痛哭/仅面向苏州玩家)

彩监为日本原装SONY 21寸,RGB、S、AV各端子全都良好,管子成色可谓是"百烂之中,只此一新",绝对可与您用的那台相媲美——因为,本人学电多年,此台彩监乃本人亲自赴京背回,买入价1600元。使用时间:240小时以下。

PS ONE,同样也是SONY原装。北京购入,买入价:1400元。使用时间240小时以下。原装配件,另附送一根自制的RGB线,质量敢与日原装RGB线相比!

我真恨当初为什么要买这么多游戏。

附近玩家可来电0512-7536830(17:00以后),手机13013775590,我叫沈(王景)。到南浩街232号家中请先电洽。

天师:请注意,彩监这玩艺儿,27寸200斤以上,34寸高达300斤以上,足可以把三轮车压塌。21寸少说70斤。



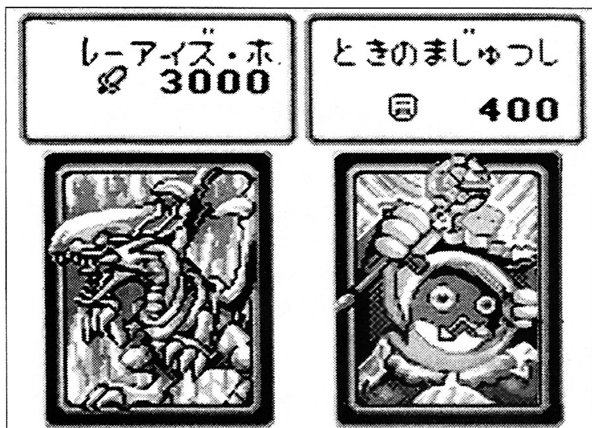
通知

●不少读者投来METAL SLUG的稿子,并附上分数照片,意在和其他爱好者交流,今后会刊登MS3等的打法及"封神榜"。也会继续发展DDR的东西。

●对于彩京的游戏秘芨,只能找机会刊登了。不过有一封华中理工大学朋友的来信,对彩京的射击游戏提出了新的看法。

●天津市的街机厅将只剩下5家左右。因为,据当地的晨报"每日新报"报道,当地新出台的治理办法是:凡机厅面积小于300平米且机台数量少于100台者,一律予以取缔。难怪"和平影院"厅突然消失。

NGC比你想像的还要强大一些●马里奥生父宫本茂亲自操刀,硬是将128个活灵活现的MARIO塞到同一画面中,宫本先生还强调那是1/3机能弱。
●紧密团结在以山内为领导的任天堂周围,将游戏进行到底。(成都华西医科大 张付)/天语:"少数精锐"的指导思想令人茅塞顿开!山内溥神人也。



游戏王 怪兽胶囊GB

阵型及攻击判定：战斗前先决定怪兽的阵型，可选择用预定的阵型（选第1项）或随机配置（选第2项），配置完毕后进入战斗画面，当己方攻击敌方MC时会显示命中率，并要用掷2粒10面骰子的方式计算攻击判定，掷出的骰子数若低于命中率攻击就成功，反之敌方就能避过攻击。当掷出特定的数字后，可获得特殊效果：①骰子数为00，超级临界点，获得3倍攻击力；②骰子数01～09，临界点，获得2倍攻击力；③骰子数95～99，攻击失败，己方怪兽受到相应的攻击。

GBC	厂商：KONAMI	类型：RPG
	发售日：2K.4.16	容量：16M

真·完全攻略

在DEATH—T的死斗完结数月，游戏和同伴们收到一封邀请信，希望他们探望一下尚未恢复意识的海马，以帮助海马尽快康复，当大家应邀来到海马的别墅见到他时，突然一道强光闪过，除了游戏其余5人都昏倒在地，他们的灵魂都被一种神秘力量强行带走，封印在人偶里面……

原来海马早已恢复意识，先设下陷阱引诱游戏等人前来，再用魔法将游戏的同伴封印在人偶里，以此强迫游戏参加由他主办的DUEL TOWER中举行的MONSTER WORLD大赛，并要游戏以千年积木为赌注。游戏对此非常愤怒却无可奈何，为救回同伴，游戏惟有挑战共5层的DUEL TOWER。

在塔中，海马的管家简略地说明了比赛的规则，并将5个星章交给游戏就离开了。一开始会被强制在转蛋机中抽取一只MC，种类随机而定。得到MC后就可挑战其他的参赛者，游戏的同学花吹、根津见、狐藏野等都在这里，因为是第一层，他们都不很强，正好可以熟悉一下操作，顺便赚点经验值。当打败对手后会得到星章，星章主要用来在转蛋机中抽取MC（每次消耗1个）和开启通往黑暗支配者（**ダークマスター**）房间的大门（消耗数视层数而定），但无论怎样使用，至少要保留1个星章，否则就会失去比赛资格。

注：此时建议多收集一些星章到转蛋机换取MC，使作战的MC达到4个，由于这时敌人的MC都是1到2只左右，"以多战少"谁更有利不用说了吧。另外，最好缩小作战队伍中MC们的等级差别，因为若有其中一只等级过高，整体得到的经验值就会变少，"少数精锐"结果造成低等级的MC升级困难，所以一定要活用"平衡定律"。

当收集了10个星章后，就可开启通往黑暗支配者房间的大门，途中，海马的管家出来挑战，很轻易就击败了他。经过重重的大门，终于见到了第1层黑暗支配者——圭平，身为海马弟弟的他，设计了第1层的"怪兽世界"。（如原作中一样，每个怪兽世界都是黑暗支配者设计的小RPG，由你扮演勇者，只要完成事件或打败怪兽BOSS，就算打败了黑暗支配者）。

进入圭平设计的怪兽世界，从村内打听到村长的女儿被怪兽掳到山洞里了，很显然，打败怪兽救回村长的女儿是这次的任务。于是立即向山洞进发，途中要经过草原，草原并不复杂，很快到达草原的另一端而见到了山洞。山洞中以暗属性怪兽居多，若有光属性MC则较为有利。在山洞中遇到了城之内，从他手中得到强化胶囊，继续前行，会遇到控制3个门的机关，掷出不同阶段的点数就打开其中1扇门，所以掷骰子时最好先记录一下。在即将到达山洞的尽头时，有2个守卫严密把守不许通过，只要将找到的酒（**さけ**）给他们，等他们喝醉后就可沿路直达BOSS的房间。与BOSS战斗时最好与它打近身战，并且先集中火力攻击它，再解决它的喽罗。打败BOSS救出村长的女儿后，村长会送你进化胶囊作为答谢，而第1层的怪兽世界也顺利通过，并救回了城之内的人偶。

来到第2层，便发现了海马的管家，他好像预知圭平必会失败，对此并不以为然，只是笑着叫游戏多加努力然后就离去了。在这一层，对战的对手有骚象寺、狐藏野、井守、尾木渔太等人，众多对手中，尾木渔太的实力稍强一些，他拥有一只攻击力高，攻击范围覆盖全画面的**リバイアサン**，再加上场地效果，若你实力不够，一定会陷入苦战。如果星章较多的话，可到转蛋机碰碰运气，在这里抽到的MC比第1层强了不少，并且有机会抽到强化道具。

当储够开门用的10个星章后，进入黑暗支配者房间，这1层原来是羽蛾镇守，要提醒各位的是，进入羽蛾的怪兽世界前，最好将一些较弱的MC换入作战队伍中，因为在进入后不久，便会遇上盗贼将你的一只MC抢走。在森林中遇见的村人告诉你盗贼抢夺MC的原因是为飞蛾森林中大飞蛾的孵化提供祭品。一直前行穿过森林到达森之集落**ログ**，在这里询问到盗贼们的山寨就在北面的飞蛾森林里，相信被抢走的MC及等待孵化的大飞蛾也都在那儿。离开集落后，便遇到分岐路，左边是暗之山洞，右边是水边的草原，无论哪一边都能通到飞蛾森林，如果想收集强化胶囊的话，就两边都走一趟吧。

马不停蹄抵达飞蛾森林，这里由7个小区组成，任一区都能通往大飞蛾所在地，但每区出口都有盗贼把守，不过他们实力不强，很轻松就能应付。途中游戏会遇到莫良了，只要掷骰子令浮木漂到他身边，他就会送你1个技胶囊。来到飞蛾森林中央可见到巨型茧及被抢走的MC，正想走近时大飞蛾破茧而出，一场恶战在所难免。要注意的是，大飞蛾共有4种状态，根据你到达这里所用的时间（时间越多就越强），最强的是**グレートモスS**，各位若实力足够的话，不妨试试它的威力，一定不会令你失望。几经艰苦打倒大飞蛾后，取回被抢的MC，羽蛾的怪兽世界就算通过了，从羽蛾手中接过莫良了的人偶，继续向第3层进发。

第3层的主要对手有井守、鲸田、根津见、鬼冢等人，以鬼冢的实力稍为高些，最好用光属性MC和他对战。另外，以前一直不能使用的电梯现在可以使用了，可往来曾经到过的各层。在这一层开始比赛的难度相对提高，要收集15个星章才能开启黑暗支配者房间的大门。当储足后进入房间，第3层的黑暗支配者龙崎已恭候多时。

进入龙崎设计的怪兽世界，发现世界中两国的国王为争论缺水的原因而剑拔弩张，战争一触即发，后来经过神官的调停才勉强肯退兵。看来今次的任务就是找到水源，解决两国的纷争了。

首先到东边的**イーストランド**国看看，在这里打听到两个国家的国境内各有1个水闸。前往水闸的路上时竟被一块大石挡住去路，**イーストランド**国的人都无法解决，只好到西边的**ウェストランド**国求助了，询问得知城中有一位擅长制作炸药的大师就住在城的东北边，找到那位大师的工场，他立即答应为游戏制作一个炸弹，但必须找来**モエモエそう**才行，游戏突然记起拦路的大石旁好像就有这种草，找到草交给炸药大师后，大师会做出炸弹，替游戏将拦路的大石炸粉碎。

在**ウェストランド**国境内往水闸的路上也遇到了麻烦，地上出现深不见底的大缺口而无法通过。返回城内调查得知**イーストランド**国有一位建筑大桥的专家，找到建筑专家**ビリ**—却发现他闷闷不乐，原来因为两国要交战，令到他和女朋友**マリ**—不能见

面。再次返回**ウェストランド**，在炸药大师的工场西面，终于找到**マリー**的家，**マリー**得知情况后写了封信让游戏转交给**ビリー**，**ビリー**读完信后精神大振，立刻在横跨缺口处筑起了的桥梁，令游戏得以通过。

到此，往两国水闸的通路都畅通无阻了，将东西两个水闸打开，却一滴水也没有流出来，于是找到神官询问怎么回事，原来世界中是有三个水闸的，第三个水闸就在两国的北边。正想着该怎么去，突然身后的雕像发出怪声，机关触动，一条通往北边水闸的地下通道呈现眼前，想也没想就进了去，走到通道另一端，茫茫荒地中隐约可见一座建筑物，应该就是藏有第三个水闸的**レックス**遗迹了。遗迹尽头有一头沉睡的双头龙，这时要以“走5步就有40%的机会吵醒它”的方式前进，也即是说掷骰子点数在40以下时就要和它战斗，最后，终于把第三个水闸打开，清凉的水不断涌出，正打算离去，双头双突然苏醒追杀过来，尽量不要和它战斗，还是选择挑跑(**にげる**)吧。可是双头龙还是穷追不舍，当游戏走到一处死路时，大量朱汹涌而出将游戏和双头龙都冲走了。

醒来时发现正处于地下通道的入口，隐约听到两个国王的争吵声，于是前往解释一切，两个国王明白原因后终于化干戈为玉帛，和好如初，两国的纷争也解决了。但是游戏的任务还没完呢，因为双头龙已经杀到，勇者们，上吧！最后，双头龙终于不支倒地，“勇者斗恶龙Ⅶ”的故事也就此完结，请大家期待下一作“勇者斗恶龙Ⅷ”吧。双头龙的倒毙宣布龙崎的失败，从龙崎手中接过本田的人偶，继续前往第四层。

刚来到第四层，便看到拿着海马的人形木偶的腹语术师站在面前，还出言侮辱游戏，游戏怒而向他挑战，不消一会就打败他了。接着开始收集星章，这层的对手有骚象寺、蛭田、名蜘蛛等人，打败名蜘蛛会得到1只MC，但只有1至3级左右，没多大用处。收集够15个星章，正欲进入黑暗支配者房间，龙崎突然“乱入”，手下败将还纠缠不休，烦死了，将他踢出局后，突然一阵熟悉的香水味飘过来，莫非……不错，第四层的黑暗支配者，正是游戏曾经的同伴——孔雀舞。

进入孔雀舞设计的怪兽世界，一开始就在山上碰见一人倒在地上，已经奄奄一息，一问之下才知他叫**タオ**，为了将传说中的龙蛋带回村，中途却遭到**ハーピィレデー**的袭击而受到重伤，所以只好委托游戏将龙蛋带回**マヤ**村。游戏接过龙蛋正想离开，**ハーピィレデー**突然出现，为**タオ**报仇的机会来了，谁知刚打了一会，这家伙便飞跑了，算了，还是赶路吧。突然从蛋内传来声音，要游戏将它带到附近的**ランシングクリフ**，放在那儿的祭台上，**ハーピィレデー**又追到来，这次绝不能放过它。将它击败后，蛋裂开了，一头小龙从里面走了出来，游戏上前问个究竟，原来小龙是被诅咒之龙所诅咒的强龙族，封在蛋内已有1千年，由于祭台的关系解除了部分诅咒才得以恢复成为小龙，但还是没能完全恢复原形。为了找到彻底解除诅咒的方法，游戏和小龙向**マヤ**村进发。

穿过山路到达山脊**スティープステップ**，这里有一些可以推下的巨石，推动就能造出新路。在途中遇到快要从山崖掉下的杏子，救回她就能得到进化胶囊。越过山脊终于到达**マヤ**村，但问遍所有村人都找不到解决方法。没办法，到小龙当初被诅咒的地方**カースマウンテン**看看有什么线索吧。上山的路有人守着，从左上方的房间打破墙壁绕道通过。在山脚处遇到一位老伯，他交给游戏**のろいふうじのケイ**，说是对诅咒有对抗的能力，暂时还用不上，先放着吧。到达山顶遇到一条恶魔龙，说明来意后，却被告知老龙已因病去世，能够解除诅咒的方法再也没有了。失望之余返回**マヤ**村，村长建议找时间魔法师试试，从右上角的屋里村人处得知时间魔法师的隐居地点，于是便向西边的山岳地带出发了。

走到半山腰，山顶突然传来一阵巨响，几块巨石滚落下来砸向游戏，幸亏有人相救，游戏才捡回了小命，正想向那人道谢，那人却已匆匆离去。于是只好继续赶路，穿过崖上的森林(**がけのうえのもり**)，就到达时间魔法师的隐居地，但魔法师因要维持世界的平衡而决意将时间魔法封印，理由是命运是不可改变的。但当游戏救回魔法师的徒弟**デント**后，魔法师为答谢游戏，破例使用时间魔法，将游戏和小龙带回1千年前……

1千年前的**カースマウンテン**，为了防止诅咒发生，游戏便打倒了诅咒之龙，当众人回到现代时，小龙并没有恢复原形，难道诅咒之龙还未死？这时有人告诉游戏看到**カースマウンテン**上有巨龙飞舞，于是上去看个究竟，原来恶魔龙是罪魁祸首，是它令诅咒之龙复活并将小龙变成蛋的，“勇者斗恶龙”的故事再次上演，打败诅咒之龙和恶魔龙后，DQ8也完结了，请大家继续期待DQ9吧。从孔雀舞手上取回杏子的人偶，向最后一层前进。

最后一层对战对手只有花吹、蛭名蜘蛛三人，收集够20个星章才能进入黑暗支配者房间，储够后正欲进入时，黑暗杀手出来拦截，唯有打败这个不识趣的家伙才可继续前进。接下来圭平再次挑战，但他用的MC非常渣，有什么理由不败呢。之后圭平告诉游戏海马从某日开始就有时像人偶，有时又净说怪话，好像被鬼魂附身一般，担心海马会有事，于是请求游戏一定要救回他哥哥。(漫画原作中圭平与海马的兄弟之情有多处渲染，其中在单行本13卷中更得到了升华，曾一度令笔者非常感动)，游戏答应并安慰了圭平，就踏进了黑暗支配者的房间，见到最后一层的黑暗支配者兼大赛主办人海马后，果然发现有些东西附在他身上，看清楚了竟是千年轮的邪恶意识……

进入海马所设计的怪兽世界，到处都是阴森森一片，路上碰到有商人出售魔界的护身符(**まかいのまもり**)，买下后继续前行来到崖边，突然被一股强大的吸力吸入深渊，原来这里就是魔界的入口。进入魔界后却被两只恶魔抓住关到牢狱里，搞什么名堂?还

操作指令集

移动画面中按START键：

MC：MONSTER CAPSULE的简称，即怪兽胶囊

つよさ：查看MC的资料，LV、HP、AT、DF等就不用解释了，SP为敏捷度，**ぞくせい**为属性，**わざ**为技。

カプセル：利用胶囊来强化MC，共有3种。A. **しんか**：进化，对特定的MC使用，它会变成更强的MC，但首先要达到一定的级别及满足某些条件才行。B. **わざ**：每个MC都有3种等级的技，使用这种胶囊就能改变。C. **メメアップ**：MC的能力值UP。

じんけい：阵型，预先配置MC在战斗中的阵型，最多只能派4只MC出场。

いれかえ：改变MC排列的顺序

すてる：舍弃不要的MC

ゆうぎ：查看主人公的状态，**スターチップ**为星章数，**Mカプセル**为所拥有的总怪兽数，**にんぎょう**为救回的人偶数

きろく：记录进度

さいしょから：重新开始

ロード：读取进度

战斗画面中光标停在怪兽上：

いどう：移动

こうげき：攻击

たいき：待机

つよさ：MC资料

光标停在空格上：

つづける：继续战斗

タイマー：讯息显示速度

ターンおわる：结束回合

こうさん：投降(去失1枚星章)



遇敌机率判定：怪兽出没地点遇敌机率是以走“×步有××%机率遇敌”的方式计算的，当走了×步后，掷两个十面骰子，若掷出数字低于遇敌机率则会遇敌，反之不会。

好第二天就被放了出来，并被带到恶魔们的工作场地，和场地中所有人对话，再和守门的恶魔打个招呼就可离开。离开后向左走，然后径直向上走至尽头，再向右拐就见到了爷爷，经过爷爷的一番鼓励，游戏坚定了返回人间界的信心。这时，向右走到最后的房间，打破墙壁就有出路，**でも**，离开时被两只恶魔发现了，为脱离惟有开战。

一出来就到了地狱的草原，途中遇到暗黑骑士**ガイア**，经的实力不弱，小心应付吧。越过草原来到**マダラ**村，在这里得知这



个世界共有火炎、雷、暗三层地狱，而现时所处的是最低层火炎地狱。

离开村庄来到地狱火山，快到山顶时火山突然爆发，幸好之前买的护身符救了游戏一命，**おかげさまで**。翻越火山到达火炎地狱塔，在顶部会遇到黑暗魔法师，他请求游戏帮他找回在地狱中丢失了的魔法杖（**マジミャンのつえ**），乐于助人一向是游戏的本色，于是游戏爽快地答应了。之后要和真红眼黑龙对战，战胜它就能前往雷地狱。

进入雷地狱一开始就在墓场里，走出墓场穿过**ゴロビカ**村往北进入森林，到森林上方推动浮木，然后回到森林中央，要和出现的**リバイアサン**战斗。在一建筑物内找到避雷针后，将它插在石块中引开雷电，就可拿走墓碑上的魔法杖。之后解决出现的南瓜怪**パンプキング**，即可进入雷地狱的中心建筑物雷电塔。在塔顶部再次见到魔法师，将魔法杖还给他，然后挑战守护雷地狱的 BOSS **デーモン**。

终于来到最后一层暗之地狱，穿过**クーダ**村进入右上角的贤者之洞窟（**けんじゃのどうくつ**），里面有 3 把剑，全部取走并在机关处按以下顺序放置：东放星之剑（**ほしのけん**）、西放月之剑（**つきのけん**）、南放太阳之剑（**たいようのけん**），这样暗晦之城就会出现。城里共有 6 个锁，只要将任 3 个打开，即可进入城内部，途中发现魔法师已被幻想师催眠，救回魔法师后，还要和暗魔界的霸王战斗才能继续深入。在城的最深处，魔法师召唤青眼白龙要送游戏返人间界（什么龙不好召，偏召海马的御用龙，笨！），但青眼白龙发生叛变，又一场屠龙战，之后青眼白龙三体融合，变成终极的青眼究极龙，直杀到天昏地暗，日月无光，鬼泣神嚎，才将 DQ9 的故事完满终结，请大家继续捧场，支持 DQ10、DQ11 及全 CG 电影版吧（详情请留意 ENIX 的官方网页）。

游戏和魔法师乘上青眼白龙飞返人间界，途中再次遇上那古怪的商人，谁知他竟是千年轮的化身……

爆机后还可调用进度继续游戏，此时就会发现增加了地下 1 层 B1F。在那里使用转蛋机 99 次后，会得到游戏的人偶，**そして**，只要升级至 LV50，就能进化成暗游戏！

文/曾宪洋

场地效果与支援效果

MC 共分草原（**そうげん**）、荒野（**あれち**）、山岳（**さんがく**）、海（**うみ**）、森（**もり**）、光（**ひかり**）、暗（**やみ**）等 7 种属性。当在对应属性的场地战斗时，攻击力及命中率都会提高，即“场地效果”；至于“支援效果”，就是当“进行攻击的 MC 的攻击范围”和“己方其他 MC 的攻击范围”重叠覆盖于被攻击的己方 MC 身上时，进行攻击的 MC 将获得额外的攻击力，命中率亦会提高。攻击范围重叠的 MC 数越多，额外攻击力与命中率提升的幅度就越大。所以，善用场地效果和支援效果，一定能痛击敌人，令战斗更轻松。





恐龙危机 2

在“恐龙危机 2”中，Spt 就象 money 一样珍贵。那么如何尽可能多的获得 Spt 呢？尽量多的杀死恐龙你自不必说，另外在杀死恐龙的过程中尽量做到“连杀（COMBO）”也是很重要的，即在前一只恐龙被杀死的记分过程中，在记分结束之前杀死下一只恐龙就可做到“连杀”。此外，如果能安全通过某个区域（没有受到任何伤害），并且 COMBO 数在 5 以上的话，也可得到奖励——NO DAMAGES，而且该奖励直接与 COMBO 数和所杀死的恐龙种类挂钩，COMBO 数越多，杀死的恐龙等级越高，相应的 NO DAMAGES 也越高。如果在 COMBO 记数过程中受到攻击，则停止 COMBO 的记数。

PS	厂商：CAPCOM	类型：AVG
	发售日：2K.9.10	

“Third Energy”事件一年后，Kirk 博士的研究被政府机构接管，大规模的研究工作也在中西部的某个军事基地展开了。但由于程序上的纰漏，再一次引发了事故，而且这次事故是大规模的，异空间的缺口也更加巨大，整个军事基地、研究设施连同临近的“爱得华城”全部消失了，原来的地方被来自“另一个时代”的原始森林包围了……

2010 年 5 月 20 日，一个“物种对策班”——T.R.A.T. 被派往该地，对策班同样使用了“Third Energy”的力量进行了时空跳跃。这次任务是要营救被困在爱得华城的 1300 名平民，并回收记录着有关“Third Energy”的资料碟。在上一次任务中有优越表现的 Regina 也参加了这次任务，在船上，她还认识了 T.R.A.T. 的另外两位重要成员——Dylan 和 David。

不幸的是，对策班刚登陆就受到了迅猛龙群的袭击，对策班几乎全灭，更要命的是，战斗把附近的一只霸王龙给吸引了过来，David 发射的火箭也只是打瞎了霸王龙的一只眼睛，而且还激怒了霸王龙。慌乱中，Regina 和 Dylan 为了躲避霸王龙的追击，跳下了山崖……

两人醒来之后，周围已不见一个人影，呼叫同伴也没有任何回复。“这就是‘白垩纪’时代的欢迎仪式吗？真是刺激！”Dylan 抱怨道，“我们还有很多活要干呢，行动吧。哦，等会儿，你叫什么来着？”

Regina 没有理他，而是调查了一下周围的情况：两道铁门，一道加了电子锁，一道被植物藤蔓缠死了。

“这道门打不开，我试试那道门。”Regina 向有电子锁的那道门走去。

“训练的时候没人教过你怎么开门吗？”Dylan 想表现一下，抽出一把军刀，两三下把藤蔓全砍掉了。

“噢，是呀，这的确很适合你们 T.R.A.T. 的成员，”Regina 并不服气，“不过我还是想走那道门。待会儿见，‘野蛮人’先生。”于是，两人便分开行动了。

首先是 Dylan，从那道“清扫”过的门出发，依次通过密林北侧**ルート**，到达给水塔。

给水塔

刚进给水塔，就看见前面一个穿着怪异服装的人匆匆爬上给水塔，“嘿，你是幸存者吗？”Dylan 追了上去，“别跑，我们是来营救你们的。”可是不管 Dylan 怎么喊，那人爬上给水塔就消失了，不再出现。给水塔通往毒植物地区的门锁住了，Dylan 只好沿着军事基地联络通路前往基地前**エリア**。

基地前エリア

冤家路窄，那只被打瞎了一只眼的霸王龙早在此守候了，Dylan 现在没有时间与它纠缠，沿着左手边的路逃到了基地**エントランス**，并在医务室的病床上找到了一把**キーブラード**，之后进入基地**エントランス**前面的器材保管室。

器材保管室

将得到的**キーブラード**插入墙上的保险柜，就可得到“研究设施**のキーカード**”，但同时，由于使用的**キーブラード**不正确，保管室的出入口自动关闭，Dylan 被困在了其中，于是，只好请求 Regina 的帮助，并且将**キーブラード**沿着门逢扔了出去。

现在轮到 Regina，借助电极棒（**ラージスタンガン**）的帮助，打开了港口处的一道电子锁，从吊桥处出发。经过密林南侧**ルート**，进入研究设施**エリア**。

研究设施エリア

进入**セキュリティ**管制室，在此，为了通过毒植物地区，必需买一件火焰兵器，**フレイムランチャー**和**ファイヤーウォール**都可以（若是买了**フレイムランチャー**，连守在门外那条暴龙都可以轻松搞定）。出了**セキュリティ**管制室 Regina 也见到了那群奇怪的人，手持飞碟枪向 Regina 射击，几枪没有击中，转身就逃，最后一个运气偏背，一脚踩在了断桥的一块腐朽的木板上，木板一下子断开，幸亏她拉住了另一块木板才没有掉下去。Regina 上前把她拉了上来，强行取下她的头盔，一看，竟是一个妙龄少女，Regina 把她拉进了**セキュリティ**管制室，锁在了一根管子上：“小姐，我也不想那么对你，但我别无选择。”之后，她又匆匆赶去救 Dylan。Regina 进入毒植物地区，用火烧掉散发毒粉的孢子，然后就可进入给水塔，之后的路与 Dylan 的一样。



←人与恐龙的对决，到底鹿死谁手呢？

基地前エリア

先进入器材保管库,将 Dylan 扔在地上的**キーブラード**捡起，再进入基地**エントランス**,利用电极棒进入管制室,将手中的**キーブラード**放回架子上,再把青色的**キーブラード**取下，返回管制室，便可将关住 Dylan 的门打开。Dylan 早就等得不耐烦了:“怎么这么迟? ”Regina 倒是很得意:“很高兴见到你，你欠我个人情了。我找到个女的,不过她很不合作。我把她带回船上去好了,我们在那见。”

登陆艇

Regina 把那个女的带回了船上，问道:“你是幸存者之一吧? 我们是来帮助你的……你叫什么? 其他人呢? 你家人呢……”可女孩吱吱哑哑的什么也说不清楚，Regina 正想追问下去，Dylan 从控制室探走了出来:“Regina，你最好来看看这个。”Regina 走进控制室，看到的是一片狼籍:“谁来翻过这儿了? ”

“不可能是恐龙吧?把电脑都弄坏了。”

“穿梭门也弄坏了,我们无法回到原来的时空了! ”

“一定是那群奇怪的人干的。”

“他们把发动机都破坏了,我们连船都开不了了。”

“……好吧，我去找点儿东西，起码让船动起来，我们一定要回到我们的原来的时空。”

“走之前把门外的女孩锁好了,免得她跑掉,增加不必要的麻烦。”

Dylan 出去想把女孩锁在管子上，女孩一开始很害怕，但看见 Dylan 的脸后，不但不再害怕，而且还对 Dylan 颇感兴趣，弄得 Dylan 莫名其妙。

接下来，Dylan 从北侧联络通路开始探索(经过第二个泉水池的时候，可以在水中找到一张“湖上设施**のキーカード**”,这样以后可以少跑一些冤枉路)，经过密林北侧**ルート**、给水塔、毒植物**エリア**,到达研究设施**エリア**，清除一道门上爬满的植物藤蔓，进入以前不能到达的设施**エントランス**。

设施エントランス

使用研究设施**のキーカード**可以进入设施联络通路，当要继续进入下一道带有电子锁的门时，**キーカード**却被一只小恐龙叼跑了,只得先将小恐龙抓住再说。这时要将机械电源室连接研究用房间的通风口打开,其余的关闭,然后将小恐龙赶进机械电源室,再赶进研究用房间的笼子里(要记得顺手关门)，就可将卡片追回。卡片拿回之后，就可进入精密研究室，取得启动用**バッテリー**,然后按原路返回登陆艇。

登陆艇

Dylan 回到登陆艇，却发现管子旁只有一副手铐,女孩儿早已不见踪影。

“她跑了! ”

“对,我知道。但我有个问题弄不明白。我调查了所有住民和士兵的资料，但找不到任何有关她的资料,就好象她不存在似的。”

“也许她不是我们所要找的幸存者……她或许是来自另一个完全不同的时空的人……”

“什么? ! ”Regina 都不知道他在说什么。

“哦,没什么。”Dylan 也觉得自己的猜想有些可笑,“我找到一点儿零件,也许可以帮我们修好船，我们还需要去找到余下的幸存者，还有资料碟,我们还得探索下去。”

于是 Dylan 将启动用**バッテリー**交给 Regina,之后就可驾船出航，第一个目的地是湖上**エネルギー**管理设施，正在船要离港的时候，登陆艇被一群雷龙和一群翼龙包围了。Dylan 负责用机炮打退恐龙，登陆艇在掩护下靠了岸。

湖上エネルギー管理设施

从船着场出发，经过湖上通路，到达湖上资材置き场,，得知湖上设施**のキーカード**在丛林的温泉中，若在之前已经得到，则不必跑回头路,可直接进入湖上设施管制室。

湖上设施管制室

在桌上取得**ボックスのカギ**，回到湖上通路 2，打开船上的**ボックス**，取得暗证番号(随机的)，再从管制室进入资材置き场,从士兵尸体上找到整备士**の ID カード**,便可通过电梯到达地下大型**エレベータ**。利用 Regina 手中的电极棒接通电源(某个端子过载时，就用**ラージスタンガン**打击该端子)，取得**ダイパースーツ**之后，开动大型**エレベータ**进入**シャフト**内。

シャフト内

由于故障，使得电梯停了下来，只好手动排除故障，进入湖水循环**システム**管理室，在此需要购买一支**アクアグレネード**(钱不够的话就快攒吧)，然后通过湖底搬运通路，从冷却用湖水循环室的上层构架回到搬运通路 2 的上层(需用**アクアグレネード**炸掉一段支柱)，便可取到**シャフトプラグ**，然后回到**システム**管理室将**プラグ**插于控制台上，将机械冷却用水路的门打开，在按刚才的路线进入机械冷却用水路内，在士兵的尸体旁找到了**シティのキーカード**，最后进入**サードエナジー**炉，有

开发人员小林对玩家的提示

追求战斗的爽快感

本作强调动作性的理由是:“追求跟恐龙战斗的快感”。在前作中，不仅弹药的数量少，而且恐龙很强，因此就算想跟恐龙战斗也不是对手。因此在“恐龙 2”的企划阶段就决定要让玩家能够尽情地扫射一大堆恐龙。因此我们采用了点数制与组合攻击的系统。难易度也分成三个等级，让各层面的玩家都能够尽情游戏，就算是从来没玩过“BIO”和“恐龙”系列的玩家也能够轻易上手。

挑战最大连锁

有连锁攻击的话可大量赚取点数，尽快获得强大的武器，让游戏进行的更加顺利。一般来说，随便达成的 5～6 组合也够用了，因此玩的时候不用太过紧张。由于一个区域内的恐龙数量是一定的，而且要达成最大连锁是相当困难的，请各位高手们向最大连锁挑战吧。

迷你游戏也有连锁!

加入迷你游戏是为了不让游戏整体只局限在战斗中，避免乏味感。有的迷你游戏的难易度相当高，疏忽大意的话就会吃亏。对于初学者而言，大概都要拼死拼活地才能勉强过关! 不过反复几次必定能找到诀窍。此外，迷你游戏也有连锁存在?请各位一定要挑战看看哦!



女主人公 REGINA 能够使用手枪、半自动步枪、重机枪等多种武器。这些武器的特点都是连射性重于攻击力，从而得到大量连射点数。而 DYRAN 的武器属性正好与 REGINA 相反，使用 DYRAN 游戏的玩家可以享受一击必杀的快感。

一只雷龙早已守候多时了……进行完BOSS战后（雷龙的皮太厚，只有**アクアグレネード**才能对它造成伤害），由出口的电梯回到地面上。

シティ前

Dylan早在此等候了，"感觉如何？"

"我没注意到这不可游泳……"正在这时，通讯器响了："嘿，我是David有人听到吗？快回答我！"

"我知道你还活着！"Dylan很高兴。

"哟，原来是Dylan……我在这儿找到了一些生还者。"

"是吗？太好了，我和Regina都快要放弃了。你在哪儿？"

正在此时，通讯器受到干扰，余下的只是隐隐约约听到什么"爱得华城"……

"爱得华城？离这儿不远嘛，快走吧。"

Dylan通过前搬运通路，在湖畔的一棵树上见到一个黄色的标志，这一定是David留下的，按这个符号去找吧。经过湖畔到达洞窟，用**チェーンマイン**打开通路，山洞中的恐龙可先用**チェーンマイン**打得肚皮朝天，再往它薄弱的肚皮上开上几枪……通过洞窟，到达司令部驻地内，见到了Regina，正在这时，一群暴龙冲了上来，"这好象是它们的老巢！"Dylan喊到，顺手抛给Regina一支照明弹枪（用△发射，请求炮火支援）："我掩护你，赶快出去！"在相互掩护下，两人到达了司令基地外围。



司令基地．外围

这儿已是一团糟，到处是居民和恐龙的尸体……这时，一只快死的小角龙嚎叫了一声，把不远处的两只大角龙吸引了过来，"快上车！"两人跳上一辆军用吉普，想溜之大吉，但两只恐龙还是紧追不舍，Dylan只好用车上的大型来复枪把它们干掉。两人松了一口气，以为逃脱了劫难，却没注意到不远处的断崖，车子一下子冲了下去，两人摔在了一片草原上，更糟的是，不知什么时候出现的一群迅猛龙把他们完全给包围了，正当两人不知所措的时候，David驾驶一架"科曼奇"武装直升机出现了，恐龙再强大也不是现代华兵器的对手……替Regina和Dylan解围之后，David驾机飞入城市，但发现一切都晚了：大量的恐龙涌入城市，街上一片混乱，到处是人和恐龙的尸体……

シティ

三人在居住区会面了，"任务失败，我们一个幸存者也没救出来。"

"可我们还需要找到资料碟。"Dylan还不死心。

"对，"Regina也是相同的意见，"穿梭门坏了，只有找到Third Energy的资料碟，并加以研究，我们才有希望建造另一道'门'，回到我们的时代。"

"……那好吧，我们分开找吧。"

Regina和David离开后，Dylan先到**ドラッグストア**拿到居住区**カギ**，从居住区2进入仓库街，那只瞎了眼的霸王龙又在此等候了，这次需要借助战车脱离险境，边打边退（必要时放一颗闪光弹），逃出仓库街，进到了**シティ**外**ハイウエイ**，在地上捡到一个**ガスマスク**。这时，又出现了一个拿飞碟枪的家伙，正当Dylan处于劣势的时候，那个神秘的女孩儿又出现了，扭打中，来路不明的家伙跌下桥摔死了，而那个女孩儿却又一次消失，只是有一串项链掉在了地上，Dylan捡起来，一看就楞住了。

"怎么了？"Regina也赶到了。

"我妹妹的项链……这项链以前是属于我的妹妹的。"

"什么？！"

"难道我妹妹在附近？但不可能的……"

"你什么意思？"Regina听得一头雾水，不知Dylan在讲什么。

"这串项链给我的印象很深……有一天，一个强盗闯进了我家，我不在，只有我妈妈和妹妹，她们都……都死了。在那以后，我加入了军队，我一直希望能弥补我以前的过失。"

"走吧，"Regina也不愿意他沉浸在回忆的悲伤之中，"我们还有任务。"

"我找到一个防毒面具，这样我们就可以通过丛林的巨毒地区了。走吧。"

ジャグル

坐船回到丛林，首先到达毒植物地区，由毒植物**エリア**南进入猛毒**ガスエリア**，依次通过废物处理室，发射场前**エリア**，最后终于在**データ**管制室找到了**サードエナジーディスク**。刚出管制室，那只阴魂不散的瞎眼恐龙又出现了，而且这次更离谱，从旁边又杀出另一只更夸张的霸王龙，两条恐龙



扭打在一起，那只瞎眼的恐龙一不小心做了别人的晚餐。Regina也趁乱逃回了**データ**管制室，不过还是吓得上气不接下气，这时，身后的门又突然开了，Regina转身一看，原来是Dylan。"见鬼，你吓到我了。我终于找到了Third Energy的资料碟了。"

"太好了，我们可以离开这儿了，我把登陆艇停在这栋建筑后边了，走吧！"

这时，屋外的恐龙又对他们发动了攻击，强烈的震动使自动化控制的电脑发生了故障——导弹被启动了："飞弹于10分钟后发射，所有人员立即退避。"

"这下糟了，导弹控制台在哪儿？"

"应该在后面发射室里，"Regina指指后面，"我去停止导弹的发射，你准备接应我。"

"好的，小心点儿。"

ミサイル发射室

那只饱餐了一顿的霸王龙还不满足，不知从哪儿溜了进来，Regina连续几次将走道上的火箭燃料气体打开，并用电极棒将其点燃，终于将它烧趴下了，Regina抓住机会接通电源，由电梯上到发射架上，将发射装置关闭。在回来的路上，地上那只霸王龙又醒了，这次它更加疯狂，把发射架都拆了，失去支撑的导弹倒了下来，千钧一发之际，Regina纵身跳入了发射管制室，身后的房间立刻被火海吞没了。

发射管制室

由发射管制室脱出，通过里口联络通

路，到达发射场里口前，Dylan 和 David 已经在此等候了，登陆艇也在此，三人乘坐登陆艇沿河离开，但到达水门处却发现水门关着，于是 Dylan 和 David 上岸想办法打开水门，正当 David 转动水门的转盘时，恐龙又出现了，Dylan 用大型步枪掩护，在掩护下，David 打开了水门，正当他俩往回走时，斜刺突然窜出一只恐龙，一口叼住了 Dylan，David 奋力营救 Dylan，Dylan 被推下河，得救了，但 David 就没那么好的运气了……

密林未知エリア

Dylan 爬上了岸，又遇上了那个神秘的女孩儿，女孩含含糊糊的说让 Dylan 和她一起走，于是 Dylan 保护女孩通过未知地区**エリア**（女孩儿一死就 GAME OVER，使用**ファイヤーウォール**比较容易办到），到达一座巨大的建筑前（设施前**エリア**），女孩先进去了 Dylan 却被激光挡在了外面，Dylan 将周围四个发电装置关掉，才得以进入建筑内部，在实验室用大**ホ－ル**见到了那个女孩，女孩正在摆弄什么，忽然 Dylan 旁边出现了一个男子的全息图象："欢迎你，Morgan 上校。"

"！？你知道我的名字？"

"剩下的时间不多了，我简短的解释一下。2055 年 8 月 10 日，我们的'诺亚方舟'计划成功了……"

"2055 年？你在说什么呀？"

"为了拯救恐龙，我们把恐龙传送到了这个时代——距离我们的时代 300 万年……"

"什么？300 万年？！"Dylan 听得一头雾水。

"正当我们要离开的时候，却发生了意外——时空穿梭门消失了，我们被困在了这个时代，谁也无法在这个到处是恐龙的世界生存下去，一些幸存者开始尽快修复时空穿梭系统……不过现在已经太晚了，我的妻子——Julia 被恐龙杀害了，我亲爱的女儿也受了重伤……Paula……"

"Paula？"Dylan 看见屏幕上的那个女孩，赫然就是眼前的这个神秘少女，"Paula 就是你的名字？"而这个女孩也对着全息图含含糊糊的叫着："爸……爸爸……"

"我现在唯一的任务就是保护我的成员，我担心 Paula 和其他孩子的安全，就将他们放入了生命维持装置……请你将他们带回你的时代。

"我忘了做自我介绍了，我是隶属于 T.R.A.T. 物种部队的 Dylan · Morgan 上校。……"

"什么？！"Dylan 简直不敢相信自己的耳朵，"你就是在未来的我？"接着，Dylan 想起了旁边的女孩："而你就是……"

"我们剩下的时间不多了，那房间里有一个'穿梭门'，你可以借它回到你的时代。但'穿梭门'还不完善，你只能有一次。代我向 Regina 问好。我全指望你了，上校……"说完，全息图就消失了。

之后，Dylan 在 Paula 的带领下进入巨大生物传送室。那只超级霸王龙又出现了，强烈的震动使得整个系统的自毁装置开启了！而且出口也封死了，除了消灭它，别无选择。Dylan 首先在正中央接通卫星攻击系统的电源，然后向左走接通通讯回路，接着到道路另一端的尽头确定攻击目标，最后回到正中央发动卫星攻击，在强力粒子束的照射下，那只霸王龙也被烧的灰飞湮灭了。

霸王龙消灭后，紧急出口也打开了，Dylan 和 Paula 进入**ケード**开发实验室，Dylan 调较好了设备，这时 Regina 也来了，就在三人准备离开的时候，一阵强烈的震动使高处的一台仪器倒了下来，正好压住了 Paula，Dylan 和 Regina 赶快过来帮忙，可无论如何也挪不动它，这时，电路全线接通，穿梭门彻底打开了。

"爸爸……"Paula 轻轻的叫了出来。

"Paula……"Dylan 一时间也不知如何是好。

"Dylan 现在怎么办？如果现在不走，我们永远也回不去了！"Regina 非常着急。

"Regina……"Dylan 我显得很平静，"知道你不愿意，但你还是得自己回去，我留下来陪 Paula。"

"你疯了吗！？"

"快走，我求你了……"接着，Dylan 说出了自己的计划，"你已经取得了 Third Energy 的资料碟，对吧？回去之后，好好研究一下 Third Energy，然后建造一个完美的'穿梭门'回来接我们！"

"Dylan……"不知该说什么好，"我一定回来，我保证！"说完，很严肃地向 Dylan 敬了一个军礼，"别忘了，你还欠我一个人情呢。"

Dylan 笑了笑："一定记住。你快点回来。"

Regina 踏入穿梭门之后，整个研究设施开始崩溃了，Paula 很害怕，嘴里不断叫着："爸爸……"这时，一个金属架子倒了下来，Dylan 连忙用整个身子护住了 Paula。就在金属架子要砸到他们的一瞬间，时间仿佛静止了——也许又有一道时空之门打开了，这次是完美的，而且专为他们而开……

—全文完—

文/陈瑞

基本系统简介

1. 操作："端枪跑"并不是无谓的设定。在持有轻型武器的自动瞄准模式下，端枪跑动中，只要目标出现，立即停止移动，角色会很快瞄准目标，方向键＋"x"即可产生 Side Step 动作。如熟练掌握的话，对回避攻击有很大帮助，但要先在 Option 中把"**ステップ**"模式打开。

2. 武器：武器分为主武器（main weapon）和副武器（sub weapon）两种。副武器主要用于解谜和辅助攻击，而主要的杀戮任务还是有主武器完成。游戏中杀死恐龙得到的 spt 可在记录点购买武器道具、补充弹药。记录点可得到的武器种类随游戏的推进而增加，武器种类较多，但应在不同场合选择不同武器才能将武器的优势发挥得淋漓尽致；至于武器子弹的上限提高——笔者认为：任何武器只要做一次中等程度的修改就足够了。另外记录点还可购买到一些特殊工具，对游戏进程很有帮助，应优先购买。

3. 游戏中的 Dino Files：

ウ゛エロキラプトル：给水塔
ティラノサウルス：基地**エントランス**
アロサウルス：港吊桥
コンプングナトウス：研究用房间
モササウルス：湖上设施管制室
プレシオサウルス：机械冷却用水路内
イノストランケピア：**シティ**前搬运通路
トリケテトプス：司令基地外围
オビラプトル：**シティ**居住区
ギガノトサウルス：数据管理室





龙骑士传说

超大作的"完全剧情攻略",请接续本刊上期内容欣赏。

PS | 厂商:索尼电脑娱乐 | 类型:RPG | 发售日:1999年12月2日

责编天师

终于全部登完了

◆处刑

~创世主索亚的反叛者~

……(接上期)即使在今日,在这负责古代有翼人世界的立法与司法的榭镍巴多斯中,过去的魔法生物及警备拉布多还是持续地活动着。在那里,达特等人遭遇了神秘的飞行物体。

"这……这是什么?"

"我是库隆……你们的翅膀。"他在达特等人的眼前由空而降并如此回答。

"萨邦最后说过。'赐予你们展翅飞往天空的翅膀'……他所说的就是你吧!"

"罗丝……及其他背负着世界命运的人们!虽然萨邦无法完成他的心愿,但是他却将自己的生命完全地投入自己的使命中,而现在轮到你们了!"

"…我了解!我一定会阻止父亲的野心给你看…同时也为了要继承萨邦的遗志!"

在达特回答库隆之后,便与同伴们向位于榭镍巴多斯的封魔球处出发了。

未来改变榭镍巴多斯的法律,寻找封魔球而搭上飞行器的一行人来到"大裁判所·封魔球"这个区域。

"这里是……?"达特在踏入建筑物内部后向罗丝问起。

"这里是榭镍巴多斯的裁判所……在伪装的正义之名下,对非有翼人的种族进行判决的场所……而今日也还……"

就在这个时候,现场的警备拉布多似乎对罗丝的声音起了反应,而高喊"有罪"。而这时上方也出现了某种物体,来到达特等人的面前。

"我的名字是诺默思,我就代表正义,我说的话就代表真实。"

"我们是为了守护封魔球而来到这里!请让我们通过吧!"

诺默思完全不理睬达特所说的话,继续说道:"被告人达特、罗丝、亚鲁巴特、哈谢尔、蜜兰达、梅鲁、康哥尔。"

"你们……你们应该知道我们是为了封魔球而来这里的,为什么要阻止我们?……到底是为什么?"

"罪状。创造主索亚的的的的的的……意思思思思思……"

"坏掉了……"

对于诺默思的反应,罗丝似乎感到很害怕。

"难道这也是由父亲在背后控制着?"

"处以死刑!开始!有翅膀的处刑人贝库达、谢雷夫、库比拉!处刑开始!"

在诺默思的叫喊下,三位有翼人出现在众人面前,袭向众人准备进行处刑。

一行人打倒处刑者之后,前往封魔球所放置的房间,然而封魔球却已经处于能量枯竭的状态,完全失去了光芒。而这时杰克出现在看到这种情形而一脸愕然的达特等人面前。

"父亲!"

"你听得到吗…听得到破坏神的胎动吗?这就有如通往新世界的赞美歌一般。"

"我只听到这世界的惨叫而已!"

罗丝提高声调以言语向杰克挑衅。

"当这'惨叫'的声调越来越高后,席娜便会重生了。变成……你们所不知道的女神!那个女孩也希望如此!"

"不可能!"

"你们亲眼看过之后便会了解。但在席娜的眼中,你们只不过是他所必须破坏的对象而已……"

杰克说完这段话之后,他便缓缓地浮上空中,就这样从达特等人面前消失了。

"等一下!"

"……那不是杰克!"

听到孤独的一个人喃喃自语的罗丝的话后,大家转头望向她。

"那他到底是谁?"

在亚鲁巴特提出问题后,专注地注视着杰克离去的后所留下的身影的达特也开口问道。

"我们必须前往最后的封魔球所在的都市进行确认……一定要前往梅菲尔去看看。"

◆冥界

~再度遭遇被囚禁的魂魄拉威兹~

利用配置于榭镍巴多斯的传送装置,达特等人顺利地来到了梅菲尔,这时他们听到一阵惊叫声由建立于都市中央的巨大高塔上传来。

"罗丝……那是什么声音?"

"当这里还存在着有翼人的时候……他们利用那巨大的塔来吸取世界中的魂魄……为了让有翼人有效地掌控人死后的去处……但是……为什么?"

"这巨大的高塔不是在龙战役中就应该被破坏掉了吗?"看到惊讶的罗丝,亚鲁巴特如此说道。

"当时我们不是看到亚格里斯、榭镍巴多斯不是都还好好地继续运作着吗?所以这也不是什么不可思议的现象。"

"但是这里应该已经'完全'被破坏掉了啊!因此不可能还可以继续地玩弄魂魄才对。但是!难道……没有死亡的魂魄又聚集在这里了……?"

一边听着他们对对话,达特一边专注地看着这充满死亡恐怖气味的高塔。

"……有种十分不祥的感觉!"



"但是……无论发生了什么事情,只要月亮还高挂在天空上,就应该还有挽回的余地。封魔球应该还没有被破坏掉。"

一行人在达特的带领下,进入这聚集了死人的运动魄的梅菲尔。

在梅菲尔内囚禁着被达特等人所败,但是却还没有死透之飞龙的魂魄,同时,在某个空间中在黑色魔物的影响下,这些在充满怨恨之下面死的魂魄包围着罗丝。然而,达特等人却没有多余的时间去解放这些魂魄,一行人必须不断争取时间,以封魔球为目标,深入都市的中心部。

在接近都市最深处的一个房间内,罗丝停下脚来。

"好像有什么东西在这里……"

在罗丝手指所指向的地方,似乎有着什么东西正闪闪发光,当痛苦的哀号声不断升高时,这发光体居然幻化为人形,达特等人也小心翼翼的凝视着这觉醒的魂魄。

"你……难道是……"

"……如果在这个都市内的话,应该有可能!"

在亚鲁巴特说出这段话后,达特也叫出对方的名字。

"拉威兹!"

魂魄幻化为拉威兹的姿态,看着达特等人。

"好…久不见了…亚鲁巴特大人……"

"果然,真的是你!"

亚鲁巴特看见好久不见的战友以十分高兴的语调向对方打招呼。

"亚鲁巴特大人……能够再度看到你……真是我的光荣。而且达特……在这段期间你又成长了不少。"

像世嘉一样?●98年我看电软1月号的YU意见无用文章,感动得我热泪满面。2000年,我看贵刊介绍的DC,心情激动异常。天师说的话同他写文章一样,有硬气,像世嘉一样。(辽宁省IT'S A SEGA)/天:不瞒您说,这要以挨骂、受制于人为代价。但,与其横竖都挨骂,不如说几句公道话。

"是啊……在离开你之后我又遇见了许多强敌……"

"'强敌'……看来这里有许多魂魄都认识你。"

对于拉威兹的话，达特低下头来。

"被吸引到这个地方的魂魄…大多有着各种尚未完成的遗志…。因此…得到地狱之门的喜好……未完成的"遗志"……是由地狱而来的魔物们最喜爱的东西……"

"拉威兹……请告诉我！为什么你会出现在我们的面前？"

"难道……有什么要我们帮忙的吗？"

而亚鲁巴特也紧接着达特之后探出身来，就在这瞬间，拉威兹身上发出了强光。

"啊……啊啊啊啊！"

"拉威兹！"

达特走向这痛苦不堪的友人身边。

"请……请你不要过来！"

包围着拉威兹身体的光芒继续强烈地闪烁，将他的变成一个令人厌恶的怨灵。

"!!"

"由这里消失吧！"

拉威兹在达特等人的惊叫声下进入传送装置中，瞬间不知道移转到什么地方去了，达特等人只能呆看着眼前的情形，这时罗丝说道。

"他提到了"魔物"……如果这魔物操控着拉威兹的魂魄……？"

"你说什么？"

达特与亚鲁巴特转头望向罗丝。

"我只能这样想。"

"绝对不可以原谅！"

两人彼此看看对方，紧跟着拉威兹消失的方向追了过去，进入传送装置之中。

◆希望

~好友留下来的魂魄之道~

"拉威兹！你为什么要逃？"

幻化为怨灵的拉威兹手拿着长枪指向追过来的达特等人。

"你……你们……到底是谁？"

"?是我！达特啊！"

"达特……"

"难道你不认识我们？"

亚鲁巴特走向拉威兹，突然，拉威兹痛苦的惨叫声又高涨起来。

"亚鲁巴特……大人……哇哇哇哇！"

拉威兹实在太过痛苦而转身背向达特等人，这时一行人也看见寄生于拉威兹背后的寄生物。

"你们看看拉威兹的背后！好像有一只什么寄附在那里……大概就是那寄生物在影响着他的魂魄！"

这时，达特便想要将寄附于拉威兹背后的寄生物除去而走过来，但就在到一半时，拉威兹再度转过身来举枪指向达特。

"魔界的臭味……"

就在罗丝对于这个状态喃喃自语时，拉威兹再度高叫并向一行人袭来。

这时，虽然达特等人已顺利地将控制于拉威兹身上的寄生魔物梅隆的萨克威鲁打倒，但是却无法阻止已经成为怨灵的拉威兹的攻击。面对不断用枪刺向大家的拉威兹，达特丢弃手中的剑以肉身的胸口迎向对方。

"拉威兹！"

达特死亡觉悟的叫声让拉威兹的动作停了下来。

"拉威兹……"

达特再度喊出好友的名字，受到好友的叫声而产生反应的拉威兹大吼一声伸手抓向背后的寄生物梅隆，然而寄生生物却绝对不允许拉威兹的反抗，而拉威兹也在有了觉悟之后，以其坚强的意志力贯注于双臂，并以枪贯穿自己的身体来刺穿背后的梅隆。在这一击之下终于顺利的消灭梅隆，而拉威兹也得到了解放。当拉威兹把长枪由自己的体内拔出来之后，他以正气凛然的眼光看向达特等人。

"达特……陛下……对不起……我居然被这魔物所控制……"

精疲力竭的拉威兹逐渐地垂下头来，而达特也转头答道。

"其实……我应该要感谢萨克威鲁，有了它我才有机会在这个状况下再一次见到死去的好友。"

"……你不要死！"

达特看着拉威兹继续说道。

"其实你一直持续活在我们的心中。"

而亚鲁巴特也点头表示认同达特所说的话，三人紧紧地将手彼此握住，好像正宣示着三人永远不灭的友情一般。

"已经没有时间了！"

拉威兹看着自己已经开始消失的左腕，仰头望向天空。

"我带你们前往封魔球所在处所吧！"

这时他的右手伸向上天，在天上做出一道由光所形成的通道，而拉威兹的身体也有如被这道光道所吞噬一般逐渐消逝。

"达特！再见了！"

拉威兹露出满足的微笑，逐渐在光中融化，达特等人看着消逝的同伴与其道别表达谢意。最后，为了找寻封魔球而往最上层前进。

"封魔球还好吧……"

看着发出淡淡光芒的封魔球，达特安心地吐了口气。

"那封魔球是可以守护这个世界的最后屏障。"

"如果被破坏的话……"

亚鲁巴特看着罗丝……。

"看来只有成为神的对手了！"

"如果席娜与不沉之月融合为一的话，破坏神便会诞生？绝对不容许这种事情发生，一切将在这里做一个了结。"

"我也是有这个念头，就在这里让世界毁灭吧！"

杰克不知由何处而来的声音回应着达特所说的话。

"父亲？"

"请现身吧！"

在罗丝的请求之下，杰克出现在众人的面前，"我不会再躲躲藏藏的，我的作法是和平的！"

达特等人举剑指向现身于封魔球上方的杰克。

"没有必要使用武器，为了庆祝新的诞生，争斗是不适合在这里发生的！"

"我不会让你如愿的！"

达特化身成为龙骑士挥剑斩向杰克，然而杰克却轻松地避开了达特的攻击，将达特弹了开来。在这个冲击之下，达特回复原来的面貌，起身瞪着杰克。

"我……我不会让你如愿的……"

然而达特的希望却落空了，杰克成功地破坏众人眼前的封魔球。

"箭已离弦！世界已经步向灭亡之路！"

杰克留下这一句话之后，便又在众人的眼前消失了。这时，整个都市突然剧烈的摇晃起来。

"月亮……掉下来了！"

罗丝仰头看着天空大叫。

"还不可以……现在还不可以放弃！现在只是月亮的封印被解开而已！"

"没错！我们还是可以让月亮'回到天上'……！现在月亮还没有落入席娜之手，快追上杰克前往月亮处吧！"

于是，一行人快速的赶往不沉之月。

◆迈进

~前往不落的月亮把握住一丝的希望~

达特等人搭乘库隆离开梅菲尔，以即将落于神木树附近的不沉之月为目标飞了过去。然而，在封印解开之后，由月亮上生出许多巴拉基，不断的攻击飞行中的库隆及达特等人。而在一波接着一波的攻击下，库隆的翅膀终于受到重创，而一行人也与精疲力尽的库隆一同落于神木树附近。

"对不起……我已经……无法继续……飞行了……"

眼前的库隆就这样丧失了生命。

"一切的发展都如杰克的计划一般的演变……月亮的封印解开了，而索亚所组织的邪恶计划终于……开始进行了！而刚才的巴拉基只不过是巴拉基安普利欧的先头部队而已……"

罗丝说完这段话之后仰望着天空，天上有无数的巴拉基四处飞翔着。

"如果继续这样发展下去，破坏神的诞生将是迟早的问题……难道连这孕育出所有生物的神木树也希望最后的结局是这样子吗……？"

当罗丝脸上浮露出绝望的表情时，达特转头告诉他。

"现在世界还没有完全绝望……我们还有机会！不是吗？"

"看看天上！我们还是有机会的……！快走吧！不沉之月就在这上面等着我们！"

罗丝同意尚未因屈服而放弃的达特，向出现于神木树上方的月亮走了过去。

就在于神木树的树干间打开的巨大洞穴前，罗丝突然停下脚步，同时仔细的看着洞内。

"这股气流……似乎正将强大的生命力不断地送往不沉之月里面……神木正为破坏神的诞生做着准备……看来似乎正是这个样子！"

她向达特等人说明。

“……！这样的话，如果我们顺着里面的气流前进的话……”

罗丝点头认同达特看法，“看来可以将我们送往上面！快点前进吧！”

一行人进入洞穴之中，投身于这股气流之内，以神木树的上方为目标。

“那是……什么？”

由洞穴中跳出来的达特，抬头看着位于树枝上方的大群幼虫问道。

“看起来……好像是幼虫……”梅鲁很恶心的说。

“……总之快点前进吧！”

整理一下心情之后，达特等人继续向不沉之月前进。

“……快到了！”

“但是大家看看前面的地方！”

达特等人顺着罗丝的目光往前看过去，他们发现树上的幼虫。

“这是刚才的幼虫吗？”

“这是新品种虫类的幼虫…它们才刚诞生不久…看来我们好像是它们的目标！”

就在这个时候，落于一行人面前的幼虫就如罗丝所说的一般，开始向众人达特展开攻击。

“好不容易终于打倒它们了！……快继续前进吧！再往前一点就可以到达月亮所在的地方。”

众人打倒幼虫之后，终于来到了月亮的下方，抬头看着在上方飞行的巴拉基。

“不沉之月……看来他正向全世界散播毒素。”

达特一边看着巴拉基一边念着。

“如果想要阻止这“毒素”继续散播，我们一定要前往核心地带才行。快！在一切都太迟之前阻止这惨剧的发生吧！”

“席娜……与罗丝说过，“核心地带”必须先进行融合才可以产生破坏神……没有错吧！……对于想要救回席娜的我们来说这真是讽刺啊！我们一定要先见到席娜才行……接着如果可以只破坏核心，世界就有救了！”

蜜兰达接着罗丝与亚鲁巴特说道。

“然而杰克也一定会来这里，他会带着席娜……”

“想要救出席娜只有在那个地方才有机会！”

“我们一定要拯救席娜与这个世界！”

哈谢尔及梅鲁用力的点点头，而达特也感受到同伴们的心意。

“命运并不是创造主一个人的东西……这是属于我们的！世界的命运绝对不可以让索亚一个人独自决定！而席娜的命运也一样！我们的命运只有我们自己可以决定！”

说完，众人继续跳入通往不沉之月内部的树木空洞之中。

◆对峙

～潜藏于内心深处的东西～

“这里……是森林吗……？”

来到不沉之月的一行人为了寻找杰克与席娜，他们应该已经进入月亮的内部，但是在眼前所看到的却一片无尽的森林——

“难道，我们来到了地上？”

“不会的！”

这时，全员转头望向回答蜜兰达所提出之问题的罗丝。

“你们应该听得到吧！应该可以听到破坏神巴拉基安普利欧的鼓动…自从寄宿于神木树中那天开始，其魂魄便被古代的有翼人所拔除，因此就变成只剩下活尸的空洞身体…没有错！我们正在月亮的里面。”

“那么，无论这里看起来像什么我们都要继续前进！”

于是，达特等人朝向森林内部出发了！通过森林、越过草原一行人又来到一处被白雪所覆盖的森林地带。

“这个地方……我好像有点印象。……这里就是我所长大的蜜鲁·谢索森林，绝对没有错！”

蜜兰达聚集精神地看着眼前的森林。

“……我马上回来。对不起！请大家在这里等我一下！我想要自己一个人……确认一下！”说完，她一个人走入这一片森林之中。

在这片记忆中似曾相识的森林中，蜜兰达在森林里发现一朵绽放的玫瑰。这便是将她舍弃了的母亲用爱所种植的深红玫瑰。就在回想起过去的种种的蜜兰达的眼前，玫瑰化身转变成母亲的脸，而这怪物也转而攻击蜜兰达，而蜜兰达也毫不示弱的架起弓箭进行迎击。这场与玫瑰的作战，就如同面对母亲对于自己的憎恶的战役。在战斗的最后，看着母亲恳求自己饶她一命，蜜兰达开始疑惑、发怒、最后转而打开封闭的内心接受对方。

“母亲……我错了！虽然我对人们满口仁爱，为了构筑一个任何人都可以过着幸福的生活的世界而进入宫殿，但是其实在我的内心里面却充满着悲伤与憎恨，同时为了掩饰内心的寂寞而投身于战场之中，完全不了解母亲的辛劳与痛苦，纵容自己内心的憎恨不断的扩大，同时也伤害了许多人……我完全没有资格成为圣女……”

在战斗终了之后，达特等人出现在向母亲告白的蜜兰达身边。

“蜜兰达！发生了什么事情？”

“对不起……请不要问我……”

蜜兰达将脸转离达特那关心的眼神，催促大家前进。

“大家快走吧！现在我们只有快点前进一途了！”

于是，一行人在蜜兰达的催促下朝森林的外部前进了。

通过森林一行人接着到达的地方便是二十年前王都贝尔与米尼特族的村落，在这个地方哈谢尔遇见年轻的克蕾亚，这时的他向克蕾亚表示希望她能原谅他强迫对方成为龙树式武术的继承者。

“请原谅我……克蕾亚……”

这时蜜兰达告诉打倒克蕾亚幻影而垂头丧气的哈谢尔。

“哈谢尔也看到了吗？…看到过去…”

“没错！其实……过去并不是如同想像般的痛苦。”

“在这个月亮中聚集着过去、未来的一切，聚集着世界即将毁灭的未来……与我们大家的过去……”

听到罗丝的推理，达特垂下头来。

“无论是蜜兰达或是哈谢尔都在月亮上看到了自己的过去……是不是？”

“‘他们现在也正看着’，刚才我也说过，这里是真实的，并不是幻影。由于他是被称之为神的第 108 个种族，因此可以实现这种现象。”

离开米尼特族村落之后，一行人在后来也如同罗丝所说的一般遭遇到过去的种种，康哥尔在巨人之里遇见兄长英多拉，罗丝在龙界遇见从龙姆哈爱尔，亚鲁巴特在因迪鲁斯城遇见叔父多耶尔，而梅鲁也在有翼人的宫殿中遇见第七天使与其作战。

而达特在月之核的入口处——

“我的世界…我的未来…我的内心…”

在这个什么都没有的无机质空间内不知道是谁不断的呢喃着。

“是谁？”

“…我的未来…我的内心……达特！”

这个不断向一行人的内心传达讯息的声音突然叫出达特的名字。

“难道……你是席娜吗？”

达特开始大步走向核心地带，然而一只巨大的生物阻挡在他的面前。

“超级巴拉基！”

“无论是什么东西挡在我的面前都没有用！”

说完，达特拔出手中的长剑挥向阻挡于眼前的生物。

◆血战

～破坏神梅尔布·弗拉玛的诞生～

打倒超级巴拉基前往核心中心部的达特等人，在那里发现了被一个圆球所包围、漂浮在半空中的席娜。

“席娜！”

达特马上跑了过去。此时，杰克好像早就等在这里一般的由天而降，向达特砍了过来。面对迎面而来的突袭，达特敏捷地闪了开来。

然而即使巧妙的躲开这奇袭，在这强势的攻击下龙骑士灵魂却由胸口掉了出来，而杰克也正好将这掉出来的龙骑士灵魂接住。

“杰克！你没有使用这灵魂的资格！”

“这个吗？”

对于面对巨剑狂喊的罗丝，杰克以龙骑士灵魂的光芒来回应。

“你还没有得到赤眼龙…的认同吗？”

“这才是真实的！而未来的世界即将破灭也是真实的！”

“父亲……请你住手……这股力量……不是为了那样子才出现的！”

“一切的一切都是为了死亡而诞生的！无论是灵魂或是世界都一样！”

赤眼龙的龙骑士灵魂的光芒更盛。

“用你的身体好好地体会！”

杰克变身成为龙骑士，向一行人攻击而来。

“住手！”

面对破灭的父亲，达特终于有了觉悟向父亲砍了过去，然而杰克却轻松地躲开这个攻击，而长时间的浴血苦战开始了。

"时候到了！再过不久这个肉体就没有利用价值了。"

突然，一股摇摇晃晃的黑影由倒地的杰克体内站了起来，而这个黑影逐渐幻化为人形，看到这个景象，罗丝不由自主的惊叫了起来。

"梅尔布·弗拉玛！"

"我就是梅尔布·弗拉玛！经过了一万年的时光，现在我这有翼人的最高指导者终于再度回来了！"

"为什么……？那个时候杰克应该将他打倒了！"

"那个男子的剑的确贯穿了我的身体。然而，他所消灭的却只是我的肉体而已……我对那个男子施予石化的咒语，同时将灵魂转移……我这崇高无比的灵魂是永远不会破灭的……"

"你是由何时开始操控我的父亲的？"

"就那个时候……我将光取了回来。经过一万一千年的光，就在黑色魔物来到尼特村的时候……那个男子，居然愚蠢地将龙骑士的力量解放开来……他完全不知道我等这个时刻已经等了好久了。"

"因此……就在那个时候！"

就在罗比说不出话来的时候，梅尔布继续说。

"我的灵魂再度解放苏醒了，为了得到适合于我这不死灵魂的永恒肉体，现在！我将转生为神！"

在梅尔布的大叫下，自己的灵魂逐渐与醒过来的巴拉基安普利欧的身体合而为一。

终焉

～来访的未来，消逝的过去～

"与巴拉基安普利欧融合……？"

"难道他要取代席娜而成为神吗？"

在罗丝与达特的大叫下，梅尔布这样回答。

"无论如何……我也要得到破坏神的肉体！再过不久我就要变成"神"了！"

"变成神……？不要逗我笑了！"

这时洛伊德出现在达特等人的身后。

"洛伊德！你还活着吗？"

这时的洛伊德对于惊叫的达特漠不关心，直接拔出长剑。

"你以为我是那种可以轻易地被假扮的神所杀死的人吗？在我的理想乡中绝对没有你的容身之处！"

说完，洛伊德斩向梅尔布，然而，洛伊德却在梅尔布一次的攻击中倒地不起，完全无法制止梅尔布。

"洛伊德！"

达特马上跑到被打到地面的洛伊德身边。突然，洛伊德身上的神龙王龙骑士灵魂好像对达特产生反应而光芒大作。

"这……这个是？"

"神龙王的龙骑士灵魂与…破龙斩！"

洛伊德一边露出痛苦的表情，一边将这个交给达特。

"你就是为了要交给我们……而来这里的吗？"

"你不要想歪了！……我只是要追求自己的理想……才会来这里的……"

"你这个人……"

"那家伙……的诞生就是世界灭亡的时候…快点……阻止那家伙……再见了…勇敢反抗索亚所定下的命运战士们……"

洛伊德在说完这段话之后便当场死亡。达特在得到他所留下的龙骑士灵魂与破龙斩之后转头看看同伴，接着又看着梅尔布。

"走吧！我们……最后的一战！"

一行人彼此点点头之后，各自下定决心逐渐接近梅尔布。

"我已经得到一切了……得到永恒的生命与……终极的力量，我就是神……索亚订下的命运的根本……净化这个世界的人。想要逆转命运的人一定要死……我要让所有的生命死亡……接着！我将降临于这个新世界，你们乖乖地接受即将死亡的命运吧！"

"我不会让你得逞的！我们是龙骑士！我们已经做好与命运对抗的觉悟！走吧！"

达特等人而对攻击而来的梅尔布——拔出手中的剑，一同勇敢的对抗命运，为世界的未来而战。

在拥有绝对的力量的梅尔布连番攻击之下，龙骑士们因伤而一一倒下，但是他们不断地以意志力支撑再度站起，不断地将强大的攻击打入拥有破坏神力量的肉体中。

在很长的战斗之后，得到神龙王的力量的达特不断地将神龙炮打向梅尔布，最后终于成功地贯穿梅尔布的肉体。这时身受重创的梅尔布身上突然爆出熊熊的火焰并将其团团包围，众人只听到对方痛苦的惨叫声。

"席娜！！"

达特马上来到倒在地面上的席娜身边，而席娜在听到这个声音之后也悠悠地醒了过来，倒在达特的怀中。而罗丝也来到倒地的杰克身边。

"终于……能够和你见面了……"

"真的是让你等了很久……对不起！"

突然，被火包围的梅尔布产生异变。

"可恶……你们这些下等的人类，休想要胜过我这个神！"

面对复活的梅尔布，杰克开口说道。

"罗丝……时候到了！我们漫长的旅途……也终于要在这里结束了……你愿意和我一起来吗？"

"愿意！我……再也无法离开你了！"

两人彼此眼神交会下定决心之后，跳往梅尔布身上。

"达特……你长大了不少……"

杰克与罗丝出现在手中抱着席娜躲开梅尔布的攻击的达特面前。

"父亲！？"

"过去我一直没有尽到做父亲所该尽的责任……请原谅我这个父亲！"

达特看着跑向梅尔布的两人大叫。

"父亲！不要！好不容易才又见到你！"

"达特……能够与你见面，真的是太好了……"

两人向梅尔布展开突击，以剑刺入梅尔布的额头。

"父亲！！父亲！！"

梅尔布受到重创之后痛苦的惨叫。

"达特……快走吧！"

杰克叫着自己的儿子，让赤眼龙的龙骑士灵魂能源逆流，使梅尔布的头部炸了开来，在激烈的暴风及破坏神的死亡之下，不沉之月开始崩毁了。达特等人赶紧由从内部开始爆炸的月亮跑向离开这里的出口，在以惨烈的状态开始崩毁的月亮内部，达特听到父亲与罗丝的声音。

"我的任务已经完成了！接下来……就要让你们利用自己的力量来创造未来！"

"创造你们自己的时代……与席娜携手共同……"

"你说什么？大家…大家都要活下去！"

崩毁的不沉之月内的天花板不断地掉向逃离的龙骑士们。

"在这个时代中……我们是不可以活下去的。"

这时，还尚未完全死亡的梅尔布，出现在急于往外飞行的达特等人面前。

"由于我们的时代已经在很久以前就消灭了……"

达特毫不犹豫的利用神龙炮轰向接近过来的梅尔布，而梅尔布也在这次的攻击下爆破了，在魂魄的死亡之下，不沉之月也终于要面对破灭的命运。

"再见了，达特……谢谢……"

就在达特等人脱离的瞬间，月亮爆炸了，不沉之月幻化为巨大的烟柱，慢慢地掉落到地面上。

"罗丝！父亲！"

在这迎接着全新朝阳的天空上可以听到，在冒险结束后不得不面对这悲惨结局的达特叫声。

存在于世界尽头的就是破灭的命运。

而这，便是赐予大地生命的创世主索亚所带来的，神所赐予之必然的命运。

然而，人类却向这破灭的命运挑战，胜过那拥有龙骑士力量的未来。

对于已决定之未来命运的反叛。

这是对于即将君临于大地生命所给予的宿命。

或许，这也是索亚所赐予之独霸一方前的考验。

索亚将如何阻挡这已经开始始动的新未来？未来将会看到什么？

完全没有人可以预测此事，也无从了解。

然而，即使必须面对这未知的命运，人类为了能够长久地传承下去，便会持续地与命运对抗。

FIN.



超级机器人大战α

~全隐藏资料集~

翼霸（ヒルバイン）夜间迷彩型

A. 在"41话·バイバイ·マルス"后选择"コライン队"；B. 在43话中用翔（ショウ）击坠バーン；C. 在"50话·ヴァリアブル·フオーメーション"后选择"ケラン·カラン队"；D 如果在53话前熟练度到达45，那么完成53话就可以得到迷彩型翼霸。

文/徐丹峰

PS	厂商：BANPRESSTO	类型：SLG
	发售日：2K.2.10	

隐藏机体

G－3高达（G－3ガンダム）

在真实系，完成"第2话·黑色的高达"后选择"フリーフインクルームに有く"路线。而在超级系中，玩家需在"第4话·ツオン再临"前选择"申出受けへ了"。完成后，**アムロ**便会在"第10话·**アムロ**再ひ…"中驾驶该机出场。G－3的性能极佳，是初期的超强机体。

熟练度条件：熟练度达到6

GP－02 A（ガンダム试作2号机）

a. 在"9话·风呼的者"后选南**アタリマ**路线。

b. 在"11话·高达强夺"中将GP－02A的HP打倒50%以下。

c. 在"12话·野望の男"中，在**ザソシバル**收容GP－02A前将GP—02A击坠。

d. 在完成"20话·决战第二东京市"后选择"**リカ·ミリテイア**接触，宇宙行"。

e. 在"21话·**ソロモン**的恶意"中击坠GP－02A。

f. 在"50话·**ウアリアフル·フイーメーション**"后选择"**ラー·カイライ**队"

g. 在"53话·**ソロモン**攻略战"中，选择"**マクロス**强行突破作战采用"

h. 在"53话·**ソロモン**攻略战"中，未全灭敌军前让**マクロス**进入所罗门。过关后便可得到GP－02A。

无熟练度条件

ZⅡ高达

a. 必须使用真实系进行游戏。

b. 在"18话·**セータの**鼓动"开始前选"**フア**出击**さサちヒ**"。

c. 在"41话·**バイバイ·マルス**"后选择"**リーンホース** Jv队"。

d. 当"42话·**アクンスの**使者"开始时，熟练度在30以上，那么卡缪（**カアーユ**）就会驾驶ZⅡ出阵。

全装ZZ高达（フルアーマーZZガンダム）

在"57话·天使**の**轮**の**上"后选择"**アクンスに向**"。如果在"60话·战士，再**ひ**…"时熟练度在42以上，那么捷多（**ジュドー**）便会驾驶全装后的ZZ高达出阵。

沙扎比（ササピー）

在"41话·**バイバイ·マルス**"后选择分支"**リーソホース** Jv队"，那么"44话·**リイナの**血"中**クワトロ**便会驾驶本座机出场。

ドーベンウルフ与シヤア专用红色サク

在"41话·**バイバイ·マルス**"后选择分支"**リーソホース** Jv队"。在"43话·**フル**与**アクシス**"中**ジュドー**会乘坐机体从**アクシス**中脱出。如果此时熟练度在39以下，那么捷多会乘坐**ドーベンウルフ**脱出，但熟练度在40以上时，捷多就会乘红色**サク**脱出。

无熟练条件

V高达HWS着装型

a. 完成"9话·风呼**の**者"后选择"**ジセフロー**へ行"。

b. 完成"41话·**バイバイ·マルス**"选择"**リーソホース** Jv队"。

c. 在**アムロ**与**チューン**的对话中选择"**チューンの**约束觉"。

d. 完成"50话·**ヴァリアブル·フオーメーション**"后选择"**ラー·カイラム**队"。

e. 如果在"53话·**ソロモン**攻略战"前，熟练度打45以上的话，那么在54话时**アムロ**会乘坐着装后的V高达出场。

高达F90V

a. 在完成"20话·决战第2东京市"后选择"宇宙行"。

b. 在"25话**クロスホーン·ハンカート**"中用西普克（**シーブック**）攻击**ドレル**。

c. 在"41话**バイバイ·マルス**"后选择分支"**クラン·カラン**队"。

d. 在"43话·宇宙的妖花"中选择"西普克先行"，然后在**ヒキナキナ**出击时不说得塞丝丽（**セシリー**）可击坠。再在**ドレル**、**サヒーネオ**生存的情况下，击坠敌增援**ラフレシア**。完成上述各条件后，过关前熟练度达30以上，那么过关后便可得到F90V。

辉专用的VF－1J バルキリー

首先要在"30话·精灵凭依"后选择分支"弹丸EVA受止"，那么在"31话·奇迹**の**价值"中辉就会乘坐VF—1J **バルキリー**出场，无熟练度条件。

第二架リ·ガズイ

用真实系进行游戏，如果在"18话·**セータの**鼓动"前熟练度在6以下，那么过关后就会出现第二架**リ·ガズイ**。

隐藏人物

塞克斯（ゼクス/ミリアルド）与トールキスⅢ

a. 在"13话·翼持**の**高达"之后的"少女**ガ**见**た**流星"中选择"**ゼクス**肯定"。

b. 完成"50话·**ウアリアフオル·フイーメーション**"后选择"**クラン·カテン**队"分支。

c. 在"51话·**カラスの**王国"中塞克斯（**セクス**）与希罗（**ヒイロ**）战斗。

d. 完成"57话·天使**の**轮**の**上"后选择"**エンシエル·ハイロウ**追"

e. 在"58话·胜者与败者**に**祝福"中用希罗（**ヒイロ**）击坠塞克斯。（注：在本话**セクス**恢复原来的名字**ミリアルド**。）

f. 完成上述各条件后，在"65话·**キア·オブ·テステイニー**"中**ミリルド**会驾驶极强的**トーキスⅢ**加入我军。

无熟练条件

铃原トウワ与EVA叁号机

a. 完成"41话·**バイバイ·マルス**"后选择"**コラオン**队"。

b. 在"45话·神恶魔"中选择"**ハルテイエル**战"。不服从**クントウ**的指示，那么就会发生初号机强制暴走和真**クフダー**复

活事件。

c. 在完成"50话・ウアリアフル・フイーメーション"后选择"コラオン队"。

d. 完成上述条件后，铃原トウク会驾驶EVA叁号机在"51话・男爵散"中加入我军。

无熟练度条件

ミリア(梅丽雅)与マックス(麦克斯)

ミリア能力与**マックス**基本相同，是个不错的机师，但可惜的是她的专用座机**クマトラン・ロー**的攻击力不高。要说得她要完成以下步骤：

a. 在"40话・ビッグ・エスケープ"中用麦克斯将梅丽雅的HP打至50%以下或击坠。

b. 在"61话・运命の矢"中用**マックス**将**ミリア**的HP击至50%以下，(注：不能击坠)，这样就会发生**マックス**(麦克斯)追击**ミリマ**事件。

c. 完成追击事件后**ミリマ**和巨人化的**マックス**会在"62话・爱还记得吗?"中做为增援出场。

梅丽雅(ミリア)

a. 在"40话ビック・エスケーフ"中，用麦克斯将梅丽雅的HP打至50%以下或击坠。

b. 在"61话・运命の矢"中，用麦克斯将梅丽雅击坠。完成上述条件后，梅丽雅会在62话中驾驶VF-1J(S)加入我军。

巴尼(バーニイ)与ザク改

a. 在"26话・绊"中用克里斯(**クリス**)攻击巴尼(**バーニイ**)。

b. 完成"40话・バイバイ・マルス"后选择"リーソホースJv队"。

c. 在"44话リイナの血"中，用**クリス**说得**バーニイ**。

d. 完成"57话・天使の轮の上"后选择"**アクシスに向**"。

e. 完成上述各条件后，巴尼会在"60话・战士再び"中加入我军。

普露(ブル)与キュヘレイ mk Ⅱ

完成"41话・バイバイ・マルス"后选择分支"リーソホース队"，然后在"43话・ブル与アクッス"中用捷多(**ジュドー**)说得普露(**ブル**)即可。

普露茨(**ブルツー**)与**キェヘレイ** mk Ⅱ

a. 完成"50话・ウアルアテル・フイーメーション"后选择"ケー・カイラム队"。

b. 在"52话・バイフレーシウン"中按普露(**ブル**)、捷多(**ジエドー**)的顺序各说得普露茨一次。

c. 在"56话・シオンの幻像"中用捷多(**シエドー**)说得普露茨后，再将其击坠便可。

哈曼(ハマーン)

a. 完成"41话・バイバイ・マルス"后选择"リーソホースJv队"。

b. 在"42话・アクシスの使者"中同意停战协定。

c. 在"44话・リイナの血"中，用科特罗(**クワトロ**)说得**ハマーン**。

d. 完成"50话・ウアリマテル・フイーメーション"后选择"ラー・カイラム队"。

e. 在"51话・タカールの日"中选择"シヤア・答"。

f. 完成"57话・天使の轮の上"后选择"**アクシス向**"。

g. 在"60话・战士再ひ…"中，让卡缪(**カミーエ**)、捷多(**ジュドー**)先后与哈曼(**ハマーン**)交手后，会发生捷多的"魂"事件，然后用捷多击坠哈曼，最后就可用科特罗说得哈曼。

h. 完成上述各条件后，哈曼会在"66话・绝望の宴今の始"中作为援军登场。

柯丝(クエス)与ヤクト・ドーカ

完成"50话・ウマリアブル・フトーメーション"后选择"マー・カイラム队"。然后在"52话・バイブレーション"中，用科特罗(**クワトロ**)说得即可。

レピ与R-GUN(丽比)

a. 分支"弹丸击落"中的"34隐の杀意"或分支"EA受止"中的"35话・インクラムの真意"中，让R-1的驾驶员**リュウセイ**攻击**レピ**，并将**インクラム**的R-GUN击坠。

b."弹丸击落"分支的"38话・帝国女王"或"EVA受止"分支的"37话・木星の进亡者"中，再让**リエウセイ**攻击**レピ**两回。

c. 完成"50话ウアリアラル・フオーメーション"后，选择 "ラー・カイラム队"。

d. 在"54话・女の战场"中让**リエウセイ**攻击**レピ**。

e. 完成"57话・天使の轮の上"后选择"**アクシス向**"。

f. 在"59话・クロス・ターグシト"中让**リエウセイ**说得**レピ**。

g. 完成上述各条件后，**レピ**会在"61话・运命の矢"中驾驶R—GUN加入我军。**レピ**加入的话**ウイレフタ**将无法加入。

熟练度条件：在61话之前，熟练度达到40以上。

ウイレフタ与R-GUN

a."弹丸击落"的"34话・隐の杀意"或"EVA受止"的"35话・インクラムの真意"中，让**エリウセイ**攻击**レピ**，并将R-GUN击坠。

b. 同上。"59话・クロス・ターダシト"中说得**レピ**，出现分支"エンシル・ハイロ追"。

c."61话・运命の矢"中加入我军。如果**ウイレフタ**加入，则**レピ**说得不能。

熟练度条件：61话之前熟练度55以上。

ハイネル与守护神ゴードル

a. 完成"50话・ウアリアテル・フオーメーション"后选"コラオシ队"。

b. 在"53话・地球赌・一骑讨"中用健一攻击**ハイネル**。

c. 在"53话・地球赌・一骑讨"中选择"**ハイネル**见逃"。

d. 在"55话・父の胸中泣"中**ポルテスV**近攻击**ハイネル**。

e. 在"65话・キア・オブ・テスティニー"中击坠**ハイネル**的**スカールーク**。当**ハイネル**换乘守护神二次出击时，用健一说得。

g. 完成上述条件后，**ハイネル**会在"66话・绝望の宴今の始"中驾驶守护神**ゴードル**加入我军。

カトー(卡特)与ノイユ・シール

a. 完成"9话・被称为风的男人"后的"未知の灾"后选择"南**アクリア**岛向"。

b. 在"11话・高达强夺"中将GP-02A的HP打到50%以下。

c. 在"12话・野望の男"中，将GP-02A在收容前击坠。

d. 完成"20话・决战・第2东京市"后选择"宇宙行"。

e. 在"21话・ソロモンの恶梦"中击坠GP-02A。

f. 完成"50话ウアリアフル・フオーメーション"后选择"ラー・カイラム队"。

g. 在"55话・驱け技ける岚"中用**ユウ**(科)说得。

h. 完成以上各条件后，卡特(**カトー**)会在"66话・绝望の宴"中驾驶**ノイエ・シール**加入我军。

刚巴斯塔(カンパスター)追加武器

完成"50话・ヴアリアブル・フオーメーション"后选择分支"コラインン队"，这样在"55话・父の胸中泣"中刚巴斯塔就会学习得**バスターホームラン**和**バスタートマホークブーメン**这两招必杀技。

サイバスター(塞巴斯塔)的剑技必杀

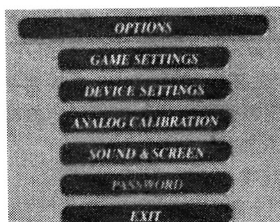
首先在"50话・ヴアリアブル・フオーメーション"后选择"ケラン・カラン队"情节。那么如果在"55话・女王**リリーナ**"开始前熟练度在52以上，翔(**ショウ**)就会传授正树(**マサキ**)必杀剑技。

秘技偏方

责编胖子

DC 355 HP = 10

快速调出赛道法：这款高度真实的赛车游戏，片头即时演算动画十分精彩，VGA 效果惊人，音乐绝妙。但是恐怕天下没有几个人能用上期的秘技来调隐藏赛道的。所以，在 OPTION 画面下（下图左）X、Y 同按，叫出“PASSWORD”菜单，这时再根据画面提示（下图右），输入以下五种赛道的密码之一：DaysofThunder、LiebeFrauMilch、Stars & Stripes、KualaLumpur、CinqueValvole。注意大小写！





PS2 三国无双 HP = 10

调出所有 28 名武将：有关 PS2 画面的讨论应该告一段落，仍然有不少人说本作的锯齿严重，胖子问为什么不换电视？

道具出现法：一般是指回复包子、弓箭、攻 UP(剑)、防 UP(盾)的道具。胖子认为，特殊道具只要打败部队长就能出现，种类则依队长的名字来决定，非得是有名的“长”才行，否则他不一定会持有道具。另，虽然每砍 8 人，持有的道具会提高等级（回复或弓箭即是如此，16 人便是等级 2 的了），但有一些没有道具的一般部队长，却会让你的等级变为 0 蛋。可见砍杀敌人后所得道具的级数为“乱数分配”。不过，如果连续打出超过 8 个的砍杀数，即使是一般兵士，你也能从他们身上得到回复道具，这是较难的，注意，几乎所有武将都可用“方 + 角”跳起，然后可不停地发连续技试验。

关于得点法：总武勋点数越高，则能得到大将军（张角为天公将军）、彪骑、东骑、卫将军等等一系列名号，没有什么意思。那些复杂的计点法对于玩家来说一点用都没有。

关于用秘技选出各国武将的办法，胖子认为既然有一下子能出 28 人的指令，何必再登出那些麻烦的东西呢？在模式选择画面下，□ □ L1 L2 R1 R2 □ □（成功会有“喔”的声音）即可，董卓、吕布、貂蝉、袁绍、张角都有。R1 R1 R2 R2 L1 L1 L2 L2 可在 BGM TEST 中听到全部曲子。

PS2 实况世界足球 2000 HP = 9

隐藏队伍出现条件：这款游戏的口碑可谓极差，依胖子看大家还是不能适应高档机的变化。在标题画面中，输入如下指令，成功的话，游戏时的选择国家画面会出现一个 SPECIAL 项，这里将有若干隐藏队伍。不过，指令要一项一项的输入，且不能储存隐藏队伍，所以无法同时使用全部的队伍。

●5 大洲明星队伍：上、上、下、下、左、右、左、右、叉、圈、开始。●世界传奇和日本传奇队：L1、L1、L2、L2、R1、R2、R1、R2、叉、圈、L3、R3、开始。●传说中的 74～98 系列队：角、角、叉、叉、方、圈、方、圈、L3、R3、开始。●世界明星联队和日本明星联队：上、角、上、角、下、叉、下、叉、左、圈、右、方、左、圈、右、方、L3、R3、开始。

注：如果你有能力在不同的难度下打通各个模式，自然会遇到隐藏队，如果你战胜它就能直接使用之。

PS 勇 7 HP = 6

移民之村的隐藏赌场登场：首先，玩家的移民之村要有 35 人以上，其中要有八位野蛮人、囚犯和船员共六位、舞娘和兔女郎以及男服务生共十人以上，如此就会有隐藏的赌场出现。在此，可以兑换隐藏的赠品！！从代币 2000 枚～代币 500000 枚共分 6 级，你可以试一下。

使移民无限（！？）的秘技：胖子认为这是无聊型的技巧。首先到达现代的机器之镇。然后到教堂记录，当神父问你要不要继续 PLAY 时，选“不（いいえ）”，再按下 PS 机上的“RESET”键。重启完毕后，读取刚刚的记录，便会发现左手边多了一个人。就是他！！～小镇的新希望～请重复至一大堆移民出现。

转职为勇者之最速方法：转职成勇者后会有几种不同的能力偏向，如攻击型勇者，或魔法型、辅助型等。从一开始的职业到成为勇者，必须经过 1000 回合以上战斗的进步，这其间的职业变化如下。●攻击型勇者：战士 130 回合（下略）> 武道家 160 > 格斗达人 200 > 僧侣 180 > 圣骑士 270 > 黄金之腕 240 > 勇者。●魔法型勇者：僧侣 180 > 魔法使 170 > 贤者 250 > 舞师 120 > 吟游诗人 140 > 搞笑师 133 > 超级巨星 180 > 天地雷鸣士 250 > 勇者。●辅助型勇者：船夫 135 > 盗贼 140 > 海贼 200 > 牧羊人 135 > 魔物犯人 165 > 战士 130 > 魔法使 220 > 魔法战士 220 > 勇者。

DC 疯的 HP = 8

疯狂人力车：出现方法除全破“CRAZY BOX”模式外，另有，在选择人物画面上同时按 L 及 R，放开 L、放开 R，再同时按 L 及 R 并同时放开这两个键之后，以 A 键决定角色吧！成功会有人力三轮车的喇叭声。这游戏胖子记得还可以变换视点来看，怎么变倒忘了。另外游戏可能还有个 ANOTHER 模式，在人物选择画面中，按 R 后松开，再按 R 并以 A 决定即可。而且在输入人力车的指令后，按着 R 用 A 决定亦可用人力车在此模式中游玩。

DC Vigilante8 二代 HP = 9

超级秘技：这个狂暴的赛车游戏续集，有 PS 和 DC 两个版本。在操作选项的标准画面中选择人物时，同时按 L 和 R 便会出现输入密码的画面。在这里输入“UNLOCK ALL”就可以使用全部的车型。而输入“SUPER BODY”就成了无敌状态。

DC 阿明哥 HP = 8

叫出隐藏模式：无论什么模式下，在选择难易度时，将左边的沙锤向上甩它 15 次，这样就能选择最最困难的“终极模式”了。而且，如果将左边的沙锤向下甩 15 次的话，游戏画面中的圆球就会变成毫无规则可言的乱数模式。另外在挑战模式下，打败“沙锤名人”后，在单挑模式中选择身高时，将左边的沙锤往上甩 15 次后即可选择全部曲子。

PS SD 高达 GG－F HP = 6

资金（CAPITAL）无限增殖：若不想在游戏中受困于资金短缺，可按如下步骤。先在技术设定中将“ガ－ダ－”的等级提升到 5 级以上，接着于黑历史画面中输入“05－8719057”，然后即可生产“ト－ラス（MS 形态）”的机体，这个机体的生产费用为 0，最后将“ト－ラス”变形成 MS 形态（重要！），则只要将其卖掉，一个机体就是 8350 的资金。重复使用即可有大量キャピタル。

PS 基连野望．吉翁系谱．攻略指令书 HP = 4

迅速进入“高达方块”迷你游戏：在这游戏中的“上级问答模式”里，必须在 6 秒钟之内回答，而且还要全部答对才能玩的方块游戏，现在只要在标题画面下，按住 L1 和 R2 再按按开始键即可。小游戏一共有 9 关。

●有三位读者来信不约而同地说出“DC 是 32 位游戏机？打死也不信”这样的话。事实上 DC 就是 32 位。又，许多广告商乐于使用“128 位 DC 机”字样，那是因为 DC 的 CPU（SH4）上附加了一个由四个 32 位浮点运算器并联而成的图像引擎，而 CPU 本身也是 4 个四个 32 位处理器并行作业。再又，索尼从不说 PS2 是 128 位机，乃因位数意义不大。随着事情真相的慢慢揭开，32 位 DC 机和 128 位 PS2 的性能差距将会越变越大。

PS 洛克人 DASH2 HP = 6

漆黑的 MEGA MAN：游戏时尽量令洛克人攻击人们或去踩踏动物、雪人，也就是不断地使其去做一些违背良心的事。如此一来，洛克人的身体颜色就会变成黑色。变成漆黑的状态后，就可以到**キモトマ**町去向地下商人购买“**スタンガン**”。另外，如果曾在**サウル・カダ**岛取得“ふにゃふにゃ玉”的话，那么就可拜托**ロール**开发“**クラツシュボム**”这项威力强大的道具。

DC 街头喷射小子 HP = 5

可以使用 3 名敌方角色：非常简单，只要你在各关的不同街道上（每一关有 4 或 5 条街）全部达到以 JET 为名的过关标准后，即可使用。但要注意，达到 JET 标准必须要得到一定的分数才行，至低也得 3 万，最高时一条街要达到 7 万才行。另，这游戏非常、非常之难，只有熟记地图红标、加罐处、各种地形的通过法，并将各角色的手感烂熟于心，方可打通这款美式风格十足的优秀作品。据 SOA 市场部经理介绍，NBA2K1、JSR、莎木已经成为圣诞 DC 之三大压倒其他硬件的武器，手硬玩家的千万不要错过。

PS 心跳 .Forever With U HP = 2

●主角锻炼时间缩短：选择平日指令后，主角的小角色便会实行移动，这个时候按 2P 的 START 键小角色的行动会稍为加快，因此比平常的一个星期过的更快，这样可以节省宝贵的 TIME。

●对战斗有利的指令：在修学旅行期间，突然要进行战斗，对手是个大狗熊，在这个时候输入指令：在战斗中按 START 暂停，顺序按：上、上、下、下、左、右、左、右、╳、○。解开暂停后，主角的 HP 激增 5730，再按 START 再按上、上、下、下、左、右、左、右、╳、○，然后解除暂停，你就 WIN 了！（上海普陀 **セガの民**）

●在修学旅行期以外的日子里会碰到 3 个小阿飞，不要怕按下、下、上、上、右、左、右、左、○、╳后 HP 变 1，妈呀，这叫我怎么打，要我命哦！不要担心，再在战斗中输入指令：暂停，上、上、下、下、左、右、左、右、╳、○，解除暂停，便可稳操胜券！

●进入连射状态取得冠军：在体育节某些需要按连射的比赛，只需要按 2P 手柄的△、□、○和╳键，同时按 1P 手柄的○键。便可以进入自动连射状态，这样就可让冠军成为你的囊中之物。

GB 热斗侍魂 HP = 1

结局画面：在商标画面顺序按：A、↑、B、→、A、↓、B、←输入指令后，只需选角色便会开始。（上海 孙卓）

高速模式：在商标画面顺序按：↑、↑、↑、A、↓、↓、↓、B，输入指令后，角色就会快速地进攻把对手打得满地找牙。注意这个秘技只能在彩机上使用？（切记！）拥有彩机的人不妨试一试！

PS WE4 HP = 7

CPU 门将乌龙大法：比赛中对方门将得球后，常浪费时间，短则十几秒，长则半分钟（游戏时间），恨不得像 PIFA 中一样冲上去狠狠给他一“飞魂夺命铲”，自己得牌也无所谓。好，小弟我提供一法可让其自食其果。

进入菜单画面，选择 STRATEGY，再选 SET STRATEAY 中的 NORMAL，将 A1，A2，A3 调至 CB OVERIAP，L2 调至 OFFSIDE TRAP。OK！比赛中当 CPU 门将拿球时，按住□和╳键，再按两下 L2 键，本方无 1P 头标的前锋会冲上前（建议有速度为 9 的前锋），猛推门将，推推推，若是时间足够，方向正确，可将门将推入门中得一 OWN GOAL（哈哈，解恨！）若方向偏了，也可造一角球，（也值！）若时间不够，推了一半门将将球开关，下次再努力吧！

此法只对 1P VS CPU 时有效，1P、2P VS CPU 时无效，但产生的现象非常好玩，各位自己看去吧！

此法绝对无假，本人有记忆卡为证！相信此法可为众 WE4 的爱好者提供一些搞笑的结果。（安徽芜湖 舍甫琴柯）

PS 牧场物语 HP = 0

超级锄地法：首把锄头改造后，锄地时，只要按紧，主角便会蓄力，当主角头上出现青筋时再放开，既可锄出一条地出来。洒水器、镰刀、锤子、斧头也有同样功能，如此，在游戏当中，便很轻松的开地，洒水了。（湖南桂阳　很想知道责编是不是吃错药而变成胖子的　XAF）

PS 龙骑士传说 HP = 8

●巨人族的“**コンゴール**”（康哥尔）是唯一一个无法在剧情中成为龙骑士的伙伴，但若在游戏后期到“商业都市**ロアン**”的话便可由小贩那买到黄金龙的龙魂，但价格却……

●关于 star dust 的取得（见第四期）：最后到边境**の**村**ルジユ**生病的孩子那里，若你有超过 10 个以上便取得“**フイジカルリング**”，当集齐 50 个就取得“消幻石”，这样就可以去打败“**フランベルの**塔”中记录点右侧的有翼人魔老“**ファウスト**”了。

●关于幽灵船中的宝箱：其密码由所给出四个数字中的三个组成，到箱子处输入密码，若出现“**アト？カイ**”则表示三个数都不对，若出现“……”表示密码你猜中一个或两个，剩下的就好猜了。取得宝箱中的宝物后还可再猜，但密码已改，而且难度增加，而宝箱中的宝物也会变得越来越珍贵。（若提前记录的话，宝箱的密码是不会变的，当猜中后提纪录再输入已知密码的话便可一次就猜中答案！）　（天津河西小海地儿 崔长海）

GB 心跳 . 文艺 HP = 6

今年第四期包回答中有一位玩友回答了心跳·体育篇如何追到馆林见晴，在这我告诉心跳 FANS 们文艺篇如何追到见晴。条件是此次约会的下一个星期必有约会且地点不同，

97 年 8 月 10 日、海、朝日奈夕子

98 年 3 月 1 日、中央公园、片桐彩子

98 年 3 月 21 日、中央公园、和泉恭子

99 年 8 月 8 日、海、藤崎诗织（文·体篇都可）

要是不但达到了见晴的告白条件，同时也达到了其他女生的条件，在 2000 年 2 月 27 日在家中会有馆林自动打来的电话，约你在中央公园然后……太感人了！当所有女生全追到手后则可多一幅诗织的画（文、体篇不同）。（本溪 Z－BOY）

GB 仓库番 2 HP = 8

接关密码（由左向右）：①15、11、19、23/②31、27、11、8/③17、1、18、1/④7、27、12、4⑤1、2、17、9⑥17、18、9、26⑦31、32、4、27⑧15、24、8、18⑨14、31、19、23⑩8、11、11、12 仓库番Ⅱ第一大关第 3 小关本人只用 37 步搞定，可否封神？（紫鲨 CWZ）

街 97 HP = 1

●特瑞 17Hits：在特瑞拥有两颗能量宝石情况下，爆掉 1 颗，特瑞背近版边，跳 CorD，站 C＋→A＋能量补充×4＋高轨喷泉。

注意：站 C 只打 1Hit，能量补充第 4 下要掌握好时机，超杀一定要用轻脚发，第一下打不中。（安徽怀远的瘦弟 杨靖）

●奇怪现象：大蛇 VS 任何人。角色向前冲，在大蛇刚使出超杀→↓↘A 或 C 时，使用前紧急回避，如果成功的话，会躲过大蛇超杀，位于大蛇身后，那样就会出现两个大蛇面对面站着，十分有趣（难度相当大，我只见过两次这种情形，最好使用暴走八神）。

PS 西游记 HP = 2

隐藏人物补遗：在与金角大王一战中，用变身冲开石头、树木会得到隐藏宝物“金钗”与“银钗”。在于银角大王一战中，在打倒银角大王以前，一定要将祭坛左边的敌人击倒，胜利以后如果拥有“金钗”与“银钗”会得到隐藏仲间“宋金丽”与“宋银丽”。

湖北武汉　刘明迪

●最近个别玩家认为 X－BOX 发售后，PS2 将败下阵来。如四川泸州石油中学 王子丹，说他同学在网上看到微软 XBOX 的测试报名，全世界招五千人，他看到广告时是报名第二天，当他报名时，全世界已有 28 万人报名了。又如华东师大孙卓认为索尼应努力讨好微软才是上策。

●上面王子丹读者的 97 成绩是 685700，其友徐亮的 98 是 730500，99 更达 2203 分。他说当地虽“穷乡僻壤”，但玩 KOF 的技术“都还可以”。

GB 勇斗怪兽篇 HP＝9

●传统化的秘技依旧有效，爆机后的等待必不可少！

爆机后是可以再继续游戏的。耐心等待 STAFF 画面结束，在屏幕出现 to be continue 字样时选择存档。而后重新开始游戏并取档。进入后会由那只绵羊引导再次进入大树国世界。此时旅行之扉处最后的三道门已经全部打开，在各自的尽头分别与著名龙王(**りゆうおう**)，大神官哈刚(**ハーゴン**)、索玛(**ゾーマ**)等强劲的魔王战斗。在格斗场还能与星之祠的老人进行擂台，他的黄金史来姆(**ゴールテンスライム**)、天空之龙(**スカイドラゴン**)都是非常非常厉害的怪兽，你没有顶级的怪兽别想战胜。值得一提的是，在旅行之扉刚打开的三道门中，右边的门，下方里可以找到非常珍贵的怪兽——金属史来姆(**メタルスライム**)，不过非常难捉到，还是同一个旋涡内，下到 21 层以上时，会碰上一种叫**はぐれメタル**的史来姆，它的守备力更强，速度则是极限 511，要逮到它更是困难，要是打倒它则能得到惊人的经验值——六万左右(每只)。还有就是身边只带一只怪兽的话，就能轻易达到成长极限。

●如何得到龙王、哈刚、索玛等魔王

游戏爆机后，继续游戏，共有九个旋涡等你去，我打了几遍后，找到了一个规律，除了????系后，剩下的九个种族对应这九个旋涡。想得到索玛(**ゾーマ**)等只有一个方法，就是把手上的怪兽拼命升级，最后，把同一种族的两只顶级交配就可以。

注意：一定要同种族，一定是要顶级怪兽(不能在升级)。用上方的办法是唯一的。最有希望的。(武汉　李轲)

街 三国战记风云再起 HP＝5

●介绍一下几个人的连续技

①马超：A、A、A、下、B、A、B、A、A、A、A、↑↓A、→A 共 12 连打 100 万左右　②张辽：A、A、A、下、B、A、B、A、A、A、A、A→×4←→A 共 13 连打(这两人连打稍有些难度请玩家多之练习)

●赵云无耻贪分法：(前提必须有马超配合)马超在 5LV 以前打小人是 8Hits(A・A・A・A・→A×4)在马超刚打完第 8 下以前赵云跳起，用空中的↑A 去挑马超刚打完的第 8 下然后是像全的无限连一样有节奏的按出后两下，切记不要着急连按否则只有动作却打不着人。(本人用此技第一关见到孙姬时为 10LV，过关后为 2400 多万分，通关纪录为 1 亿 3 千多万分)。

●在"风云再起"中也可出现永不消失的天书，但是不加分。定法和"三国加强版"一样，这里可用风书定火书。

●某些 BOSS 援军令的拿法：

阿牛：(必须有赵云)，在第一关刚上船时，将水人打死后，赵云加"张陵剑"走中间的门且只能 3 打。(天津某读者)

PS 机战 α HP＝8

熟练度 40 以上：

●**カミーユ**隐藏机体：18 关选"**フア出させない**"。41 关选"**リーンホース Jr ルート**"。

●**アムロ**隐藏机体：41 关选"**リーニホース Jr ルート**"。50 关选"**ラー・カイラム**队"。53 关得到。

●**ジユトー**隐藏机体：57 关选"**アクシスに向ガカ**"。60 关得到。

●**ショウ**隐藏机体：41 关选"**ゴウオニ**队"。43 关**ショウ**击倒**バーニ**。50 关选"**グラン・ガラン**队"。

金手指：金无限：8006E8F0 E0FF 806E8FZ 05F5

全道具：8016C2DC FFFF 8016C2DE FFFF

B0200001 00000000 3016CZE0 0009

熟练度：DOOEA92E 1040 800EA92E 1000(上海浦东 赵知平、盛薇)

PS 太 8 HP＝6

弹钢琴法：先在城堡内找到有两个伸降机的房间，利用绿色魔法阵进行两队互换，使其中一组可上到对面房间找到"水门之键"，然后到先前打大铁人的那房间前(不要进去)，调察右边的水铡，将"水门之键"使用，并推开铡刀，使铡门关上阻断水流。回到有钢琴之处，将钢琴所有的键同时按下。离开此房，往水池右边的通道走，进入该通道的洞向右走可捡到"**ロゼシタ石**"的物品。(如果通道有栏杆的话，就得回去重弹钢琴)(合肥长江东路 殷勤)

PS 太 9 HP＝8

●拍卖行购物法：先不报价，当拍卖师第二次问有没有人加价时，再加价 100 元可购得该物。这样电脑是不会再加价的。

●倒卖物品：用上法在拍卖行购得"**ネズミのしつぽ、グリオハード、ウネの**梦幻镜、**ドーガの魔**导器"四件物品后，可分别卖给冒险家、贵族男子和合成屋的学者，除"**ドーガの魔导器**"外均可在对方第一次出价对拒绝出售，则他会再出一个更高的价，此时才可出售。

●不装备"**リフレク**贯通"也可使敌人的"**リフレク**"无效，方法是使我方有人处于"**リフレク**"状态。对我方处于"**リフレク**"的同伙使用魔法，该魔法反弹至敌方时可贯穿敌方的魔法防护罩。如我方同伙还装备了"**リフレク**倍返"则可使魔法效力加倍。

●陆行鸟空中座院中的隐藏 BOSS 战法：我方上场人员为主角、公主、艾可、奇那(无等级为 5 的倍数的人)，全员装备圣、暗属性吸收的防具，装备"**いつでもリジエネ、オートポーション**"的能力，带满"**ハイポーション**。"艾可、主角都应使气槽满至被攻击一次即会变身(可去记忆的场所打敌人，到艾可气槽符合上述要求后将她从队伍中换下，当主角气槽也将满时，换上艾可，去挑战隐藏 BOSS)。与 BOSS 对战时，艾可变身连用两次白魔法"**ホーリー**"可伤 BOSS1 万 1 千多点 HP；主角变身用里技，可伤 BOSS9999 点 HP；奇那在前三回合可进攻，但最好使用"**リレイス**"，自第三或第四回合起奇那一直用"天使**のおやつ**"以防 BOSS 使用我方全体变小附加各种异常状况的阴招；公主你看怎么用就怎么用。这样在艾可变身状况解除前或解除后一回合 BOSS 必死。(我是在艾可变身解除后一回合，主角变身一招里技即干掉了 BOSS)(江西赣州 赖敏建)

PS DQ7 HP＝7

DQ7 序章之迷题：进入"禁断之地"内的古遗迹内部后，前前后后会碰到几个迷题。下将部分较难的迷题解法告诉大家。

①取得"圣之头饰"：过一吊桥，进入一洞，会有四尊"火龙"像正面围着个火坛。在火坛左边(正规视角，按 START)调查之，可将其熄灭。之后，右边的"火龙"会移过来将火坛重新点燃。抓紧时间走到移过来的"火龙"像的原来位置，会有一机关，踩之，出现一门，进去，可发现"圣之头饰"。(云南曲靖一中铁杆 ZJ)

②四个圣具与圣像之对应："衣服"——"地圣"；"盾"——"风圣"；"头饰"——"炎圣"；"剑"——"火圣"。

③抽象的壁画：进入一门，内有八幅壁画围因四周，四角各有一个机关，踩之会出现相应的石柱(放大镜)用来看壁画，壁画记叙了"神魔大战"。看壁画的顺序正确的话会出现东西，但我一直没解开此迷。不过放心啦，解不开也可继续剧情，虚惊一场！

④推石碑：绕过上面的迷题。可来到一地，在道路两旁各有三块石碑和两个机关。石碑上有怪物的像，机关在前方墙壁下，此题不难，多试便可，把正确的石碑推到正确的机关下，会有一清楚的响声，四个都正确后，通过。

⑤点圣火：来到一地，左右下角各有火把一支，中间九个熄灭的火坛。前方左右各有一座神像。神像对应火把颜色。用青色火把把"青色"神像的火炬点着，便会出现提示。依提示把火坛用青色火把点着：然后换火把，依上行事，便会开启机关，大门打开。

还有几个迷题，不过不难，切勿心急，多考虑多试便可。

PS 太 9 HP＝8

●拍卖会：在夜之街有一拍卖现场，如果你把这里所有拍卖的东西全都买光，那么拍卖人会拿出他的最后拍卖品"目の玉件"和"盗刀的指轮"。目玉の件是公主的召唤兽"战神巴朗"；盗刀の指轮为杰特的究极装饰，它所代的特技可以让杰特成为 FF9 中速度最快的人。(北京　赵君)



有一个宝藏地点有点难找●海：相信一部分玩家都在此处发愁，确实提示太少了点(根本没有提示)。如果没有 10 年以上玩龄的玩家我估计是找不到的。其实就在被遗忘的大陆西面岛中部，有一处森林旁有陆行鸟的脚印，宝藏就在脚印处旁边的海里，这里可以得到杰特的最终武器"诸神の刃"。

●以强力发言和论断闻名的任天堂山内社长，在 9 月 8 日向日本的投资家进行说明时指出，POKEMON 是"百年一见的成功事例"，可以和"70 年前诞生的米老鼠"相提并论了。他并提到了了大作主义的资金回收困难和 PS 大量游戏的质素低下。还有，他说任天堂要在全球建立数百个口袋妖怪中心。

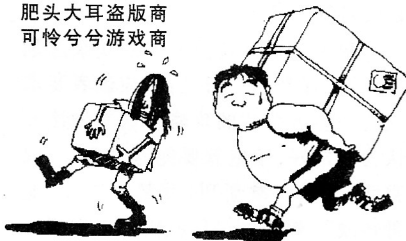
中文 RPG 终于现身

读者在上期新闻中已看到，第一款专门为中文市场制作的 PS 游戏——“射雕英雄传”终于在近日正式公开！“射雕英雄传”不但是第一款专门为中文地区制作的 RPG，更是日本 SCE 公司(索尼娱乐)第一次将首次发表会办在海外的游戏。借此我们不难发现 SCE 终于开始重视到亚洲大市场，而以金庸先生的作品做为敲开华人区的敲门砖，的确也是明智的选择。这次的“射雕英雄传”不仅是游戏中文化，人物形象亦由金庸先生亲自审定。就连动画也由在电影《风云》、《中华英雄》大出风头，连好莱坞也十分注意的香港先涛数码公司制作。

十几年来，玩家玩着日本 RPG 大作，首先面对的就是恼人的蝌蚪文，无奈之下，只好不断地“跳级”(留级)“哥德巴赫猜想”，可以说没有“痛快”地玩过一款 RPG。实际上也就不能完全领略 RPG 的真髓和乐趣。其实，即使将日文 RPG 翻译成中文，也韵味顿失，聊得大意而已。有人批评翻译好象是“嚼饭与人，不但无味，简直令人作呕”。现在有了原创的中文 RPG，真有一种十分畅快，怨气顿消的感觉。

知耻而后勇

10月8日，由喜洋洋、星工场、索尼、华纳等12家唱片公司联手发起的“反盗维权”大型公益演唱会在北京工体举行。盗版，这个中国社会的固瘤，已经使中国唱片行业退到无以为继的危急关头。据主办单位介绍，我国音像市场年销售额应在300亿到400亿之间(有人认为可到1000亿)。这其中，正版唱片业所占的利润不足10%。大量利润流入非法盗版商之手。国家损失真的是很惊人啊！话题回到国内游戏业，大家心里都有数。出个烂游戏，游戏公司赔得焦头烂额。出个好游戏，游戏公司急得焦头烂额。就以不久前发行的“暗黑破坏神Ⅱ”为例，正式版本发售前，至少已有五种盗版在市面上流行。代理公司只好眼睁睁地看着盗版商(公司?)吃大餐，自己喝汤。长此以往，中国唱片业，中国游戏业，中国软件业能有什么光明的前途呢?!写以上这些内容想说的是：在现今的社会条件下，重要的不是大家买不买盗版，而是应该心里有一个善恶标准：哪个是正确的？换句话说，我们买盗版时，是不是心存惭愧，心有内疚？而不是乐滋滋，喜洋洋，心喜若狂?孔子说：知耻而后勇。我们今天暂时做不到的事，明天应该努力去做。至少应该“知耻”，这是做人的根本，道德的底线，这不应该看做“老生常谈”吧。



《游戏批评》第 3 弹

《游戏批评》第三辑将于 11 月 1 日出版。这辑的重头戏是“三地四人谈：TV GAME 与 PC GAME，竞争与融合”。集中讨论 PC GAME 与 TV GAME 各自特点，相互影响，发展前景，甚至优劣。这次邀请了四位嘉宾，除美国的叶展和上海的叶伟外，新邀请的两位，一位是游戏网络的名人乌龙先生。听说经常在网上骂《电软》(笑)，这次有了“批评”的机会，当然不会错过。还有一位是杂志也是读者的老熟人——软体动物。软体动物是个天份很高的人，最大的毛病就是懒。这次在主编大人的威逼利诱下（枪法很准，报酬很高啊！)，软体动物当然“就义不如从命”。相信这些业界的高手会给大家带来精彩的话题。

另一篇重头文章是关于读者喜爱的游戏“樱大战”的演化发展过程。

《都市流行》(金秋版)月底发行

2000 年《都市流行》春、夏中文都已陆续上市。许多人说，与去年出版的《都市流行·酷》、《都市流行·秋季版》相比，仅从印刷装订质量而言，就有了明显的提高。内容方面也注重了多样化。许多东西闻所未闻，使人大开眼界。

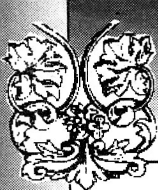
鉴于去年出版过《都市流行》秋季版，今年的秋季版正式名称为《都市流行》(金秋版)，请读者邮购时一定区分开。“金秋版”将于 10 月底发行。

新攻略杂志年底现身

上期预告过将于年底前出版一本新的游戏杂志。大家知道，《电软》是一本综合情报类杂志，即将推出的新杂志则为典型的游戏攻略杂志。上面专门刊登游戏名作的攻略详解、秘技、游戏发行情况、游戏评介、游戏小说等。如果说《电软》是一本“读”的杂志，那么这本新杂志则主要是“用”的。新杂志每月一本，16 开，112 面，定价 5.40 元。这个定价是非常低的，可以称为超值吧！详情见本刊第 12 期广告。

闯关族的家






贵刊觉得近来电玩榜选票确实是少了吧?我则认为是选票的问题,自从选票被贵刊设计为附夹书中之后,想投票的玩家一定要购买电软才能获得选票。要知道我以前投票时都是发动一大批同学、玩友一起来的,而现在呢?电软只有一本,选票只有一张,没理由要我们一个个都买一本杂志那么费钱吧?我建议贵刊选票还是像以前那样让我们自己做好了,而现在的选票就改为动漫卡片当作每期赠送吧!相信那样电玩榜一定会再次热闹起来。 **广州 程世冶**

希望以后尽量少用流程攻略和小说攻略。因为流程攻略无法让玩家体会到"玩"的乐趣,而小说攻略却很难与各人游戏的过程联系起来。我觉得应该着重介绍游戏的系统及其特色,让玩家感受到游戏的真正乐趣,而攻略方面只要有一些需要注意的重点就行了。我想玩家们都不会很笨的。

广西 邹枫

凡有此类要求的读者,请到"游戏研究所"看看,或许会有所斩获。

贵刊"闯关族的家"页码太少,不能够充分交流读者的心情,最好挑选好文章刊登,免得我们玩家都以为你们在帮别人找朋友或是搞个人秀,这样才不会偏离中心和重点。杂志的实用性比较好,杂志有五大特点:1.钱适中,老师没收再买一本接着看。2.有彩页有广告有黑白页,龙蛇混杂跟港台电玩杂志没法比。3.广告多,发行量之广让 BLACKBOSS 们很 HAPPY!4.各小编名气响,小编们名字都能耳熟能详。5.科技含量高,对新闻、游戏、硬件(有铁赚)大幅报导。杂志标题太大,排版时应注意紧凑。望杂志扩版,钱↑没关系,希望杂志合理运用,能够再接再励,加油干吧!

上海 孙卓

"闯关族的家"页码少没关系,有话要说,有心情要谈,大可到《游戏批评》的"欲言堂"来,说你想说的话,谈你想谈的心情。只要不出游戏这个大范围,尽可畅所欲言。

翻了几页杂志,便感到杂志真的改变了许多,小编们话少了、幽默感和亲近感自然也少了,而且最让人气愤的是,新来的几个小编(新编?)居然一声招呼也没打过,太不够朋友了(好像是叫胖子和小飞鼠)!现郑重要求两新编向广大读者作个介绍和检讨,顺便擦几下大家的鞋,没准会比风马龙哥之辈火哦!让他(它)们欲哭无类去吧!呵呵……(傻笑)嘿嘿……(冷笑)哇哈哈……(狂笑) **广西 林峰**

胖子就是胖子,他虽然不像龙哥那么健谈,干起活来谁也比不过。他或许"金口难开",到时"一鸣惊人"呢。至于小飞鼠,早飞到日本玩游戏去了。他可是游戏高手,不知日本玩家是不是他的对手。

我无意中发现另一本游戏杂志翻出新招,即开辟一新栏目,应读者要求选登一些老游戏的攻略,这一做法我认为非常好,咱电软要能这样多好,说实话,每次一拿新刊,我都是先看"龙哥热线",希望龙哥帮我们向老编呼吁一下!我最希望咱电软能登一下下面几个游戏的攻略:1.《放浪冒险潭》;2.《生化危机 3》;3.《午夜列车》;4.《幻想水浒传 2》;5.《合金装备·索利德》。贵刊在今年增刊及时登出了《北欧战神传》的攻略,希望今后再接再励! **江苏徐州 张云**

看过第 9 期上关于"魔法师"的报道,心里十分佩服。能做到"学与玩"两不误,才是一个合格的"闯关族"!游戏时全身心投入,学习时亦如此。且不说好好学习以后为国家做贡献之类,就算是为了自己心爱的游戏,大家也应该在学习上加把劲吧?!

突然想起我们老师讲过的一个真实的故事。一个小女孩在小的时候因为发高烧,去打了一针。结果由于药物不合格,两耳失聪了。父母带她到北京、上海等地治疗,最后左耳有了一点微弱的听力。这听力还需用药物来维持。她的父亲每周去一次济南,给她买价值千元的药。到了她上学的年龄,父母给她配了一个助听器,(由于家境不富裕,当然买不起聋哥的"西门子")凭着一点点听力和看对方说话口形的方法,她艰难地读完了小学。但初中的英语让她很为难,学汉语都吃力,何况那普通人都觉得不容易的 ABC?于是她母亲向学校申请一个座位,英语课时,母女二人一起学,回家后,母亲再用口形一遍遍教她。顽强的精神使她战胜了困难,上高一时,她的英语成绩居然是全年级第一!当一家报社记者采访她时,她缓慢地说:"为…什…么…有…些…健…康…人…不…爱…学…习?"

以上可能和游戏不沾边,但我当时就十分惭愧,比起这个小女孩,我们还有什么理由不想学习呢?

在此我想向所有的"S 闯关族"发出倡议:"好好学习,好好游戏。"我们要用自己的行动,来维护游戏的尊严,改变人们对她的看法!

游戏是一种高级的健康的娱乐,愿我们的游戏能发扬光大!愿我国的游戏业蓬勃发展!愿我们"闯关族"的《电软》永远年轻!

山东临沂 真·七枷社

电 软

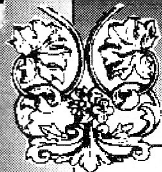
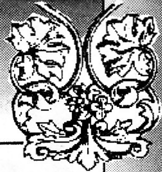
湖南 尹中

创刊六载步履艰,历经风雨几辛酸。
横眉冷对舆论指,俯首执着写电玩。
众编齐心金可断,电软屹立天地间。
独到分析业界事,追踪新闻迅如电。
读者编者无界限,笑谈经验心相连。
心忧华夏游戏业,正气凛然斥盗版。
只愿他朝梦能圆,紫禁城内办大展。
中土游戏震寰宇,世人赞叹日美惭。
杂志吐气扬眉时,回眸沧桑亦甘甜。

如今书店放有 GAME 杂志的柜上,随抽一本翻来看之,几乎会是 PS 的内容,这种索尼专刊看后使人愤怒,相信玩家都不希望业界为一家独霸,除了 SONY 别无选择,我们不愿看到这种情形继续发展下去,更不需要那种 PS 专刊,望贵刊为业界的平衡,为广大玩家的需求,继续保持刊登其它机种。不盲目附随所谓的大势,相信贵刊永远是国内 GAME 杂志的老大。

云南 邱磊

《游戏批评》是我认为贵刊五年半

以来为数不多的一本好书，该书打破了游戏杂志的常规，大胆而生动地评价了如今游戏界的现状，并就盗版问题作了针对性并且尖刻的评价，实属不易。还有太9的小说攻略，十分动人，不知作者是谁，望现身。最后希望该书月月出，更精彩。 湖北 左恺

最近看《电软》时，经常看到“亲世派”和“亲索派”两派的争论，大谈各自派的优点和对手的缺点，说自己派好的一定是拥有这派主机而没有另一派主机的人，颇有点吃不到葡萄说葡萄酸的感觉。其实大可不必这样，难道世嘉的玩家不想玩索尼的游戏吗？而索尼的玩家不想玩世嘉的游戏吗？有一点大家必须承认，任何主机都有它好玩的游戏和它的缺点，每一款主机和游戏都倾注了游戏开发人员大量的心血。像任天堂GB的游戏《口袋妖怪》，难道说因为GB的机能不好或不喜欢任天堂而不去玩它，否认它，那就太悲哀了！

我拥有GB、SS、PS以及DC，所以我认为我比较有发言权，虽然我没有PS2，但我不会说PS2不好的。当然如果钱够我一定买PS2。记得有一句话“天下球迷是一家”，我想天下玩友也是一家。任天堂的总裁山内曾说“玩家不以获得高性能的主机为乐趣”。在现在索尼、世嘉争的如火如荼以后还有任天堂、微软的时候，我们又何必去争那款主机好那款主机坏呢，如果我们争论一下那款游戏好玩那款游戏不好玩岂不更好？就算要比较，也要从客观的角度去比较，不要从个人主观的角度去比较，让没有这款主机的人去认识这款主机，而有了这款主机的人更深刻地去了解这款主机。

时间是检验一切的标准，也许日后有些主机会被淘汰，正所谓“物竞天择，适者生存”，就让时间去替我们争论吧，让时间告诉我们答案吧。不过现在我们要相信这句话——“存在就是合理”。

如果你还在争论哪款主机好，请停止！如果你还没玩到其它主机上的经典游戏，请不要在犹豫了，去玩吧！

不过希望以后的主机淘汰的别太快，过几年出个DC2、PS3、海豚2什么的，倒霉的还是我们玩家——除非你是富翁。 山东 迟晓蕾

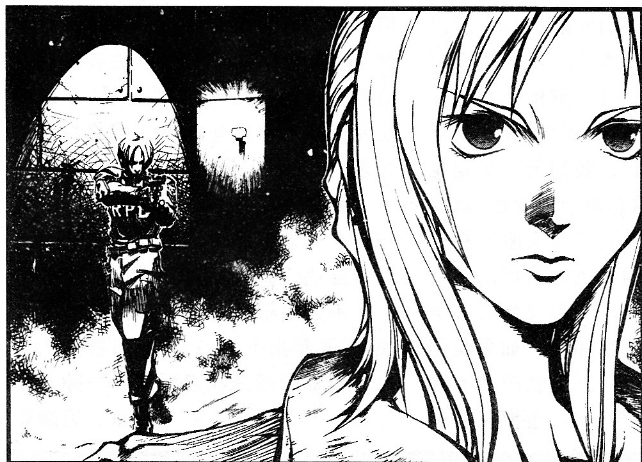
游戏合议庭：最终幻想Ⅸ

把你通关是我的“最终幻想”。 辽宁本溪 李丰欣
无法用语言表达的精彩。 广东高要 梁树坚
科技以人为本，最终幻想9以剧情为本。 浙江杭州 沈涛
最终幻想系列，款款优秀。 一读者
最终幻想9才是真正的最终幻想。 上海 周睿
给我的心灵带来一次又一次的震撼。 河南商丘 刘鸿翔
最终幻想9能改成英文就好了。 贵州贵阳 张超
智商低下的人才去玩。 四川彭周 霍杰思
最终幻想9，果然是最终“幻想”。 广西南宁 李发禄
最终幻想永无尽头，无终结。 陕西西安 李丹(男)
最终幻想9，让人充满无尽的幻想。 江苏无锡 刘蛟
最终幻想，你与我在RPG中的最终幻想。 四川成都 李成缘
电影的效果，卡通的情节，拙劣的战斗。 吉林长春 台峰
最终幻想9，七、八岁玩之太小，10-20岁玩之正好，20岁以后玩之太老。 安徽阜阳 陈昊
最终幻想9太有童趣了。 山西大同 温晓明
我终于找到了梦中似曾相识得感觉了。 四川雅安 汪钟
没完没了最终幻想。 吉林长春 张雨
诱惑难挡，唯有太9。 江苏锡山 钱华
最终幻想9太好玩，太好看。 安徽合肥 葛冬强
玩最终幻想的感觉就想喝了一杯冰冷的水。河北保定 赵俊峰
最终幻想9，FF版的天龙八部。 广西桂林 谭进
PS上的最终幻想。 内蒙赤峰 宋新宇
最终幻想9，重温过去不是梦。 浙江杭州 张晓
永远的经典——最终幻想8 & 9。 甘肃兰州 刘军
叫《最终幻想》，牛！叫《太空战士》，吐！ 江苏丰县 马东方
最终幻想我终生的最爱。 黑龙江黑河 韩在文
让梦变成现实的最终幻想9。 安徽合肥 曹帅局
最终幻想9—想要飞却怎么也飞不高。 福建石狮 牛晋南
不是游戏，是电影。 广东珠海 何东海
衣不如新，人不如故，游戏不如不新不故。河北邯郸 李响
最终幻想9的奥丁比前作酷得多。 四川成都 张羽
画面不行，情节丰富。 江苏南京 吴冬雷
精美的CG动画+光明灿烂的少年旅程。 四川资中 张宏
最终幻想9的画面让我身临其境。 上海 王树冬
没有打不死的魔兽。 广西玉林 陈昆麟
惊世之作，谁人能敌！ 湖南郴州 何来达
人物必杀太过简单，没有乐趣。 甘肃兰州 王宾
好美丽的童话世界。 云南曲靖 陶然
永无终结的幻想。 重庆 叶东鸣
令人赏心悦目的《最终幻想9》。 上海 沈元忻
没有带给我想象的震撼。 黑龙江牡丹江 杨桧楠
拿起手柄，我走进另一个世界。 吉林辽源 史亮
太9，我真的玩了太久。 湖南汉寿 韩军
“回归”的感觉真妙！ 广西来宾 冯晓
每一代都以为是最终的，但出下一代时，我猛然发现那只是幻想。 天津 李洵
爱之精彩，恨之费神。 广西河池 蓝勇
最终幻想9完了，PS完了，暑假也完了！ 重庆 涂骥
最终幻想9让我的铁大量流失。 贵州 闻峻
“猴子”真有“桃花运”啊！ 云南昆明 周驰
虽是后来者，必可居上也。 广东高州 邓鸿

大墙画廊

自本期起画廊将压缩版面，首先表现在彩版上，本期就“隐身”成一页。原因主要在于画稿的质量和广大读者的建议和意见。其实目前的我也想进一步将画廊发展、完善，以至成为读者最喜欢的栏目之一，但“江郎才尽（黔驴技穷？）”，不知究竟该往什么方向走？各位大侠能否指引一条“光明大道”呢？

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《岁星工作室－最终幻想 α》 沙河 李博

▲S:“生化危机”和“寄生前夜”合起来就是 FF 了吗？
P:不过两者在某种角度上看还是蛮像的。（『L·P』:★★★☆）



▲《SNK1999》 齐齐哈尔 汉男

▲S:完整画面是 99 年的年历，下面的月份牌被我“整”掉了……
P:其中右下角的牙神也混入格斗王的队伍了吗？
（『L·P』:★★★☆）



◀《三国无双之关羽》 包头 沈军兴

▲S:最近对“三国”超级感兴趣，只因《真·三国无双》。
P:关公头上的头巾好象兔子耳朵啊！
（『L·P』:★★★★）

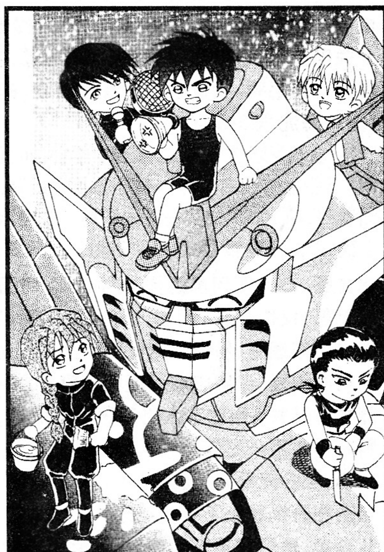


▶《可曾记得此画－－可否记得爱》 赣州 心宿

▲S:开始还以为是林明美的故事，经彩火·阳提醒才知道是草雉、雪、娜可露露和加尔福特四人的爱情写真。
P:画上为何有『GO TO HELL』的字样，是自己想去 HELL 吗？
（『L·P』:★★★☆）

▶《保卫高达》 浙江青田 陈冠枫

▶S：五飞用刀在高达身上刻啊刻，高达还乐得出来。
P：希洛是指挥吗？还拿个喇叭，有些烦。（『L·P』：★★★）



▶《霸王丸之百人拔》 浙江桐庐 服部真藏

▶P：只有在SS的『苏醒的苍红之刃』中看到他的老年版。（『L·P』：★★★）
▶S：印象中丸哥好久没有出来『现』他的『公鸡头』了。



▶《武者豪鬼》 广西融水 蝈蝈

▶S：好象豪大叔经常在黑黑的火焰中出现，不热吗？
P：发髻好象红缨枪的缨子。（『L·P』：★★★☆）



▶《最强之忍者》 北京 GameBoy

P：你一定是服部半藏的拥趸。（『L·P』：★★★）
▶S：唉，争来争去还不是都令我这位电软忍者『玩弄』于掌股之间！









▶《有钱能使鬼推磨》 云南 SPHINX

▶S：原来KOF的世界中也如此“铜臭”。
P：为何非要组队呢？自己独自参赛不就免了许多费用了吗？（『L·P』：★★★☆）



凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“××赏”者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。一般情况不退稿，作者在3个月内稿子未被采用，可以另作它投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，“还我河山”的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW 和 PHOENIX 启

●景洪市西双版纳州政府 王黎：以后找对象就找克蕾儿这样的。
●沈阳皇姑区崇山中路 宋辉：找女友我以真宫寺樱为标准。
●北京鲁迅中学 闫水寒：把太平洋的水倒出，就可熄灭我对 SEGA 的热情。电软与微软一样不招人待见！

●我是 3010。有一次，忘记接外置大电源就直接把插头插在插槽中，启动后，没 10 秒钟，只见 DC 开始冒烟，且图像全无。便马上关电源，待白烟散尽后，接上大电源，机器照常工作。请问是哪里有了毛病。我担心以后会影响 DC 的正常工作。万分感谢。（北京海淀 王浩）

电源保险被烧坏，必须更换电容。20 元解决。如果不换，虽然能用，但今后再误接 2 百 2，就不好用了。避免误接有一种办法，原始而奏效，花 100 块钱买一个大铁盒开关电源，设法将 DC 插头固定在上面，永远不要拔。然后每次玩游戏时只要开关 110V 的电源即可。

●龙哥，本人两月前购得一台 GBC，购回后不慎人 6 楼摔下，所幸无恙，仅伤毫发。而后，该台 GB 不幸地又被劣质电源烧毁，因本地无修理店，将烧断的保险接上。问：①用铜丝接上后是否不用劣质电源，仅用电池玩便无大碍？②GBC 开关坏掉，因找不到同样的开关，因此本人将电路板上所标 2、3 处用铜丝接上，再将原开关用一三脚开关代替，ON 时 C 与 2、3 接通，OFF 时 C 与 1 接通，至今无毛病，此法是否可行。③GB 卡带记忆电池用完后，可否在开机状态下更换电池？能否保全记录？④GBC 振动器哪儿有卖，是否需要安电池。⑤用普通耳机对 GBC 有无害处？说明书上写只能用 DMG－02 耳机。⑥为何电软不办网站？⑦龙哥有自己的归宿了吗？（湖北省钟祥市胡集镇高中 王振祥）

①没错。②很好。你是一个电气好手。③可以，手快的话不会失忆。④GBC 有振动器？我还真没听说过。⑤没有任何害处，凡是能插在半导体上用的耳机，都能在 GB 上使用。⑥想办，但该计划被无限期推迟。⑦最近来信问龙哥娶没娶龙嫂的信呈上升态势。

●①我最近买了一台 PS2，是 5980 元，不知合不合理，10000 型的。我还有一台 7501，可是是假的，他们说是 7503。②能告诉史克威尔、KONAMI 的网址吗？（哈道里区中医街 110 号，150010，李晶／各种主机如有游戏难题，请致 WADE@0451.COM）

①8 月份买的吗？如果带上一张盘，10000 型 4800 元合理。7501 被 7503 假冒？你为什么没看出来。找 BOSS 退去！②日本游戏公司的官方网页也没有什么特别好的消息供你参考，不过 SEGA 的还不错。直接去港台网站就行。

●龙哥，吾有八年玩龄，但在游戏、动画、漫画方面有许多专用的名词都不知道是什么意思，如 OVA，经常看到的“新世纪福音战士”，我根本分不清谁是谁，哪个版本。另外，PS 到底能不能接彩显，需要什么转换器？哪里可买到？合理价格多少？什么牌子好？哪种型号好？需不需要通过 PC 的主机箱？如果要，那太浪费电源了。好！口人系口甘多（粤语），小弟的字虽然难看，但想必没有错别字，敬请费神看一看。已经是第 N 封信了。最后祝龙哥早得龙子，哎！小天天，你的儿子叫天子啊！（中山市 高灿伟）

哟活！？动画漫画方面我们一无所知不假，但龙哥最近对 EVA 的音乐可是很喜欢啊？原因是前些天北京音乐台 FM974 在某星期三的晚上播出的“游戏空间”栏目，又放了一首什么歌（它那儿专放 EVA 音乐），日本女子用英文唱的，好听得不得了。看来，广大中学生喜欢 EVA 可不那么简单。请你将 EVA 进行到底吧。

关于 PS 是否能接电脑彩显的问题，据线人汇报，网上揭批本人者甚众。但龙哥说过的话，不必收回。事实上，低档机绝对不能接彩显，就是 PS2，也很难接到彩显上去。目前发现能接彩显的游戏机只有 DC。没错，市面上有一种全能型 VGA－BOX（所谓的），肯定也能把 FC 接到彩显上。效果怎么样不知道。其实那只是让逐行扫描的彩显承担它不应尽的义务而已。接不了 15 针就用 21 针嘛！

●龙哥，我想知道 NGC 的消息。NGC 的 D 端子是什么？（选票）

根据山内社长的最新指示，NGC 将继承 N64“少数精锐”的软件致胜衣钵。NGC 的 D 端子可能是日本彩电的 D3 数字端子。

●①长春 DC 卖 2950 元。②某日用 PS 玩 KOF99，正用玛丽痛扁全勋之时，竟死机！以前从未见过 PS 死机。重启后显示“请 INSERT CD 至 ROM”，连试数次都如此。换上生 3 玩了几分钟重试 99 就能玩了，但发出读盘噪音，何故？③女友曾迷上生化不可自拔，她的里昂 A、B，克蕾儿 B 都是 S 级过关！！！近日借她 PS 后，又对 FF8 无比痴狂，甚至连“寂静岭”也……这岂不要盖过我这个游戏天才？事实上打街机时，我就打不过她的大蛇。请龙哥 HELP ME！④X－BOX 的性能应比 PS2 好吧，但它在中国是否有市场？我是该买 PS2 还是 X－BOX。（长春十一中 小月）

①“纯属虚构”。是两台 DC 卖 2950 吧？②100％是盘的事儿。扔了吧！③能有这样热爱 TV GAME 且游戏技巧高超的女友，真是你的福气。盖过你那不是应该的嘛！④好不了多少，3～4 倍。X－BOX 的多边形是 3 亿特效不开（官方），特效开启时为 1 亿（官方）。以 NGC 为目标，横向比较进行估算的话（紧密结合各主机的 DEMO 片断），X 盒少说得有 2000 万以上 POLYGON 的实力（其显卡效能是目前 PC 顶级的 10 倍以上）。我认为，由于世嘉、任天堂、微软三家形成的对索尼“三打一”态势，是有利于市场定位的，什么样的人找什么样的游戏机，乃最好的结果，玩家之大幸也。微软公司首席工程师比尔·盖茨先生曾一针见血地指出：“如果说哪个行业还没有出现真正的领导者的话，那便是游戏产业”。有必要提醒大家，微软的野心是将整个游戏业控制在他们手中。哎对了，我突然想起你才上高中，怎么会有……^O^

●龙哥，想知道一下 GBA 的进一步情况。（大量 GB 读者）

这个…倒没什么好说的。我觉得 GBA 的性能在掌机中是最厉害的，3 寸高对比屏幕，两个按键加 LR，赢定了（绝对没有输的道理）。因为马里奥之父宫本茂与索尼克之父中裕司“私交甚笃”，因此大家都认为株式会社 SONIC TEAM 为 GBA 开发一些游戏不是问题，更甚者，DC 与 GC 将进行跨公司联合，以对付日本的 PS2（传言）。

●急！急！！急！我处街机漏电！！想玩却不敢，敢玩却不想！！绝对 SNK 正品和 NAMCO 正品，投币投不好还要电一下，如果两人对战，不小心手撞手，那么，恐怕不是画面内 KO 而是我们 KO 了！另外老板是一多嘴婆，你说一句他说十句，为了游戏只好忍了。龙哥，过电的滋味很爽。（浙江台州 座间翔）

命和游戏哪个重要？

●今次写信给你，仅为了告诉你这件事，“我玩了几年游戏，终于在自己有意识的状况下，买了一盒真正的正版卡带！”不要笑啊，龙哥！虽然这盒 WS“DIGIMON ADVENTURE”才二百多一点，但好歹也是盒卡带啊（好像还是初回限定版）。我的家境你是知道的，所以，在有这盒卡的时候，我还在努力地存钱买 WS！虽然很穷酸，但我也挺满足，最起码，从今以后，我就能挺起胸在其他人面前自豪地说——我玩正版了！我不知道该把我这类“完”家（在绵阳，玩正版的玩家也惯叫“完”家）说成是正常还是白痴，也不知道这种“宁愿不玩游戏，也要买正版”的精神该说是伟大高尚还是悲壮。唯一值得我想的，就是和我一样为游戏在中国未来发展而出力的真正的玩友和在此队伍前冒“枪林弹雨”高举旗帜，勇往直前的你和贵刊诸位，你们大家不会认为我不正常吧？不会讽刺我吧？最后，我得感谢“上海？？”游戏专卖店和贵刊，前者能把卡带完好地寄给我，后者能给我一条最起码自己认为高尚的游戏准则。也还希望前者，能在今后同样完好地寄给我 WS，后者能认认真真介绍 DIGIMON ADVENTURE 这款游戏！（四川绵阳南山中学 GAME BOY－T）

前几天听彩火编辑说他接到一个北京读者打来的电话，读者说自己的 DC 游戏全是正版，刚又花了 398 买樱。我们听后深受感动，而这位读者却表示还要继续买正版。人穷志不能短，岂能因无铁而用盗版？这是一帮对游戏、对游戏公司持有特殊感情的玩家，堪称铁杆。上面信中的 BOY 就是一个坚强的高达迷、模型迷。

游戏生涯感想●天涯何处无芳草，看来还是世嘉好。都市 COOL 流行，DC 最有情。（成都黄田坝 苦命人）
格兰蒂亚 2●画面美丽，让我有砸烂电视的冲动。（湖南湘西州民贸局 潘振）／龙：姜惊雷读者曾列出对世嘉铁杆执行“？刑”的“黑名单”。有你。

好字光荣榜●北京 周天宇。 ●为了使莎木在榜上早日风光，我决定多投一张选票。（湖南衡阳市 张桂祖）
●索尼克冒险令我感悟当年 MD 情怀，DC 重燃了我对电玩的热情。看到世嘉帝国将灭亡的事实，我这个铁杆万分痛楚。（广州 何伯乾）
彼此彼此●号称预约 100 万台的美版 PS2 因为产量限制只上市 50 万台，SONY 股票立跌 15%（美国）。而 SEGA 在美的份额已由 1%升至 11%再升至 20%。

●龙哥，本人的 FC 没有了外壳，MD 压箱压箱底，SFC 不知被何人借去，只剩 SS、PS 各一台。历经苦难，先后出了点毛病，倒也痴心不改，现在某些手段下也能继续使用：三龄的白土星正放时什么碟都读不出，但侧立起来基本上什么碟都读得出；二龄的 5500，平放什么都不出，需在开关那侧垫上四、五个 CD 盒才可读出一些碟，不知是否光头移位之故。（皖淮南市 胡梦霞）

这都是光头支架部分下坠造成的，必须进行人工校正。

●龙哥，您好。您的第二封回信使我激动得手舞足蹈、彻夜难眠！能上“龙哥热线特别版”是一人真正热爱游戏的玩家的荣幸！多谢龙哥的赏识。那封信我只是说出了对“国家整顿街机市场”的一点看法，字迹潦草，行笔匆匆，能被龙哥看中是出乎我意料之外的。文章登上杂志虽然光荣，但只要它不致于贻笑大方，我也已心满意足。你在回信中居然也如此有礼貌地称小弟为”您“，龙哥真是太客气了！哈哈哈……这次我主要是想问一下 X－BOX 会否促成 TV GAME、PC GAME 玩家大一统局面（如果 X 盒畅销）？秋天到了，写这封信的时候我已经感冒了，刚打完吊针就提笔给龙哥您写信，龙哥您是不是有点儿感动呢？感动没关系，就是别感冒了。龙哥，工作再累，也要保重身体。请代我向杂志社全体同仁问好。（湖南沅陵电视台 尹中）

微软公司首席工程师和微软家用机项目一号负责人同时认为，X－BOX 定位就是游戏机，似乎，它没有资格促成玩家大一统局面。PC 的永远存在，难保 PC 游戏不存在。另有读者问，X－BOX 的 CPU 和图形芯片都不是“专业”，而是“PC 演化的”，因此，733MHZ 的 32 位（！？）奔腾“不足以”达到 PS2 专业 300MHZ 之 128 位（！？）RISC 型 EE 芯片之效能，亦无法达到“远超”PS2 的境界。这个问题除误以为 X 盒是图形能力有限的 PC 机，看来与“位数”陷阱的误导也不无关系！真・128 位 PS2 也有画面拖慢情况（请见三国无双），128 位又有何作用？在新时代，大家不必再迷信 CPU“位数”噱头。事实是，XBOX 最强。它拥有许多 PS2 上的代表作，且画面表现“远超”。

●国产 21 寸彩电有无带 S 端子的，请推荐几款（我印象中好像“海信”曾推出过）？武装雄狮为何在 PS2 上出？GA 是否已叛变 SEGA？这小子真是枉费了 SEGA 一番苦心栽培。（无锡 施巍）

松下 21 寸纯平连分量都带。国产电视最要命的就是端子差，除了 TCL 的 4880 元数字彩电 2912B 还不错外，别的就不要想了。GA 要是叛变 SEGA，怎会有格兰蒂亚 2？FAMITSU 更怎会邀请宫路武去世嘉公司和大场规胜（樱大战主力人员）一起招开玩家见面会？武装雄狮在 PS2 上推出，不排除宫路是以“温习编程技术”为目的，而这游戏不是以 CAPCOM 名义发行的吗？不过，GUNGRIFFON 这种游戏在 PS2 上推出可不是那些用 PS2 当 DVD 机的人玩得转的。

●99 年我从朋友手中买回一台 PS 游戏机，是 97 年 5502，后发现插上组装手柄后无反应（与没插手柄一样！），1、2 插口均无反应。原装手柄一切正常。后乘车 62 公里问一间 PS 店 BOSS，BOSS 解释说机器内某零件损坏，无法兼容组装手柄。如修理需二百余元。想请较（教）龙哥，BOSS 所言是否真实，如真实，不知还有没有其他办法？（贵州桐梓县中医院一忠实电软迷 吕嘉陵）

太贵了。我看 40 元差不多。如果原装手柄能用，你就凑合一下吧。手柄插槽如果有问题也不用二百“余”元吧？这 BOSS 够黑。

●龙哥，铃木裕是个真正的勇士，如果你把游戏视为一种文化艺术的享受的话，便不应苟同任何“专业”的评论。对于一个明智的玩家，FAMITSU 的 33 分说明不了任何问题，反倒是国内热情的 DC 正版用户对其赞不绝口。没有任何商业的东西夹在那些热情的言辞中。这，是很好的现象。……最近又传来“莎木”的主要制作人员离职的坏消息。但愿下一部莎木能够如期发售，能给玩家带来更大的惊喜。每当夜深人静之时，我仰望星空，莎木那熟悉的旋律就会在耳边响起。（北京 LJGTO@SINA.COM）

本期北京法老 6 的莎木评论写得就很好嘛！这里给你提供冈安启司先生的照片。冈安先生离职的原因据我调查是因为嫌世嘉的工资太低（确率 51%）。这对莎木迷来说是一个“大利空”。如果在莎木 2 中的通关画面找不到“KEIJI OKAYASU”，那就有点太遗憾了。但是只要裕在，只要大师兼勇士还有创作的热情，我们就有理由相信 2 的质量不会因为冈安的离职而受影响。事实上，莎木的主创有十几个，制作人员有几百个，希望他们能努力将 2 制作成功吧！

关于正版游戏，目前已经成为潮流。所有想买 DC、PS2 或更高级主机的朋友，希望大家都树立起正版意识。玩正版游戏，就像乘公共汽车买票一样自然。值得一提的是，如果大家不能正确看待正版，难保今后的游戏机不会弃我们而去……很快了……没有游戏可玩。

●世嘉会不会推出新一代主机？如会，我为 DC 感到惋惜。深圳市举办首届中国 E3，电软对此事知晓多少？为何电软不参加？（华东师范大学继续教育学院 S・2）

一定会推出。但 DC 还将利用网络跟对手再拼上二年。

●龙哥，我想问一下天师和马骏生是不是对头。（广东一读者）

马骏生乃本刊特约撰稿人、资深评论家，不但天师，许多电玩同好均认为老马的稿子视角独特，文笔出众，堪称大陆“头号”品论人，值得重点保护。但是由于各派玩家严重对立，同一派玩家甚至也要产生分歧，老马可能已遭到一些读者的攻击，特别是在网上。在此，龙哥提醒大家不要感情用事，专心于游戏才好。

由于龙哥上上期误入“PC 模拟 PS”泥潭，果然遭到大家揭批，听说 PC 已可模拟 DC？今次，龙哥吸取教训，摒弃一切浮华、虚伪的东东，诚心诚意地再向读者推荐几款“重宝”级游戏。前提，你必须拥有一台 17 寸彩显和新版 VGA BOX，手柄必须原装，音箱低音要劲。

无论是哪一派玩家，哪一路豪杰，不妨深入地玩一玩下面这几款作品，看看自己和游戏谁更厉害、谁更牛！

极品：JET SET RADIO、SPACE CHANNEL 5、SONIC ADVENTURE

深不可测之逸品级移植作：VR3、355、SF3rd、SPAWN（卡氏本色）

闲暇时赏玩的小品：SHENMUE、VERONICA、GRANDIA、ARCADIA

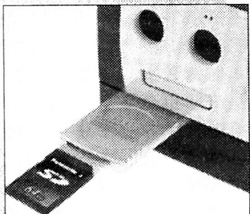
我看世嘉的本事不是太小而是太大了。现在人人都知道它没戏。也是，这样专业的公司，游戏不好才怪。

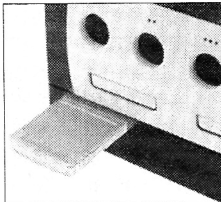
卖得出去就更怪。

SEGA IS DEAD，LONG LIVE DREAMCAST.（英国“EDGE”杂志）

某些朋友缔造的索尼白色恐怖时代该结束了。







最具“革命性”的游戏机之设计思想

大家都看到了，NGC 是一台设计思路究极简单、外型简洁的“革命”主机（爆笑）。这次，任天堂在 GC 上只配备了两个记忆卡插槽，却可以实现四人同玩时的交替记录，当然这是靠游戏软件中的有关程序设定来完成的。

左起第一张图是 NGC 的遥控手柄，32 位机上曾经出现过的东东，居然又被任天堂给重新包装了一下（NG 手柄的本身也比较神秘）。中间一张图是跟什么“数码记忆卡”有关的东东。

莎木●路遥知马力，日久见其真。（山东省留名“SEGA 钻石杆”的读者） ●为了 DC 我把刚买不久的 PS 给卖掉了，同时体会到正版游戏真的好正。虽说街霸走回原来的路线，可我为什么总体会不到那种爽快感呢？（广东阳江市白石路 曾继均）/龙哥话：我打出过一次 S 级，你呢？我们与日本差很远。

云南曲靖市赵靖读者的来信

龙哥:我又来信了。你好吗?

今天我抽了2小时宝贵的午休时间，初次去网吧里上了下儿网，希望能找到几位世嘉友。当我费力地进入"OICQ"网站中的"TV－GAME"聊天室时，我非常地激动。一会儿，屏幕上就出现了一位名为"SWC"的网友和一位名为"任天堂"网友就世嘉和任天堂进行的争论。

争论很火烈。

我静静地看他俩的对话，一种很莫名的痛苦涌上心头——中国的世嘉铁杆啊！为什么还是那么地不成熟、那么地浮躁啊！玩惯了游戏机的我，打起字来却是那么无助。好几次想把自己心里话打给"SWC"。

要么字打不出，要么找不着，要么打错。

心里愈急，就越打不出。最后勉强打上了几句话，要么是被"任"派打住，要么就是表达的意思莫名其妙。要是在现实生活中，我想没得几个能辩倒我！我这个世嘉铁杆在网上竟被别人问到"你是不是世嘉迷?"——

真是奇耻大辱！！！

我要练PC，我要为"世嘉铁杆"树不倒之旗！



龙哥，你恐是SONY迷，你方不能理解我们这些世嘉铁杆的辛酸。去买SS配件，竟被老板极力推荐PS;去包机室，老板竟说:"土星不好玩，PS四块一小时，还有振动呢！"……每一次，心里面都特别不好受。但肯定的是，一定不是自卑。是一种对世嘉"恨铁不成钢"的感觉，无形中变成对世嘉无限地支持。因我我们是很爱世嘉的，而且，我们相信它。

现在，我对DC在中国的销售充满了十二万分的信心。我很冷静，冷静得乐。当我的朋友、亲戚把我嘱托他们调查所在城市的DC销售情况告诉我时，我心里乐极了。"比吃了蜜还甜"，深深地有种满足感、成就感。这是你龙哥体会不到的！当想到以后我们世嘉玩友在网上对战、聊天时，竟会在晚上11点多，狂练街霸3RD不眠。

有谁能体会我？只有那些和我一样的世嘉铁杆啊！

我不会和那些嘴里骂世嘉东、骂世嘉西的人斗嘴。我认为那是不冷静、不智、不成熟的表现。我们要做的，是在心里无限地支持世嘉，在行动上则表现为支持正版、提倡正版，而不是和别人斗嘴。(龙哥话:这段话请读者见右图原信)

让别人低着头说"世嘉，还可以！"

无论玩什么，FC、MD、SFC、GB、SS、PS、DC、PS2……我们都是玩家，我们体会着游戏，感动着游戏，分享着游戏带给我们的激动和欢乐，而没有必要为谁好谁坏争得昏天暗地。大家一块儿乐，谁不想啊！那些有"机种歧视症"的人，应该好好反省才对。

龙哥，现在中国有没有世嘉迷的专用网上聊天室，我很想上去和许多同好谈经验、谈心啊！龙哥，今天写的这封信你能否找个地方登?我很希望世嘉铁杆们都能看到它，特别是"SWC"君。在这里先谢了！

支持世嘉。支持电软。支持龙哥。

喜爱DQ7的铁杆:赵靖(ZJ)于9月2日

龙哥话:可以理解！可以理解！！这封信很好地验证了本人(！?)关于"玩家要分派"之著名论断的正确性及其无以伦比的广泛适用性(！??)。同时，我们看到了玩家特别是世嘉玩家正走向成熟。这是很值得欢迎的！

遗憾的是，以目前国内的条件，还没有办法实现各派玩家拥有各自"专门志"之最终幻想。在这种情况下，如何协调不同种类的玩家，就成为杂志、网络杂志等电玩媒体的一项长期而艰巨的任务。不要说玩家，就是杂志编辑，乃至"业界"评论家——不管他是国内的还是留洋的，哪怕他是日本人，料也难逃"某派"之嫌！

只是我们大家都带着面具罢了(不玩游戏者例外)。

其实，世嘉迷什么都不怕，上面这封信写得明白。有什么可怕的?不就是评论文章里，抨击世嘉的语气重了一点吗?对于曾受过世嘉之恩惠而成长起来的玩家，相信那不算什么。有道是"滴水之恩当以涌泉相报"，玩过哪怕只一款SEGA游戏、受过感动哪怕只一点点，应不致对世嘉有"刻骨铭心"之仇恨(笑)——龙哥也看过不少网上或网下各派人士对世嘉的看法，基本可说是从来就(！?)没有被触动过。自己对游戏的理解和别人不一致，无所谓。

手里也有不少文采飞扬之士写的文章，本来早想登出来煞一煞国内尤其是留洋评论家的锐气。但是在看过赵靖的这封信后，

龙哥纠正了思想上这个错误的偏差(谢谢赵靖读者)。

玩自己喜爱的游戏时偷着乐不也挺好么……

周昀说从来就没有什么救世主。我说自己高兴才是真格的。

和我一样的世嘉铁杆们！

我不会和那些嘴里骂骂世嘉东、骂世嘉西的人斗嘴。我认为那是不冷静、不智、不成熟的表现。我们要做的，是在心里无限地支持世嘉，在行动上则表现为支持正版、提倡正版，而不是和别人斗嘴，让别人低着头说"世嘉，还可以！"

●龙哥，我忍了很久了。可现在…不得不再次提起笔，做无用功(因为你们从来也没有重视、认真对待过真正的声音，虽说我的声音也未必正确)。……但我也和电软走过了四、五个春秋……真正的玩家?我不是，因为我始终没有一台游戏机。但我在任何时候都能保持客观的态度。而在这一点上，却正是我现在对贵刊意见较大的主要原因。老马，干啥的?千万别让我碰见！我就是不明白……杂志做的专业一点不会有人说不好的！但为什么杂志就是不敢迈出这一步呢?我始终认为，杂志是增长知识，陶冶情操的地方，可马骏生的文章还让我留下了另一种深刻印象，那就是，任天堂从来没好过，世嘉也挺不了多久。而事实真的如此吗?当然不是！不能全面客观地分析问题，给读者指引正确的"路"，是不是一种不负责任的表现呢?……将来世嘉有所建树，任天堂再次成功的时候，不晓得这个老马又会怎么说、怎么做！?不管游戏界会怎样，世嘉、索尼、任天堂、索尼谁是老大都不重要。重要的是客观真实的报道与评述。这是尔等最起码的职业道德吧！而老编们别只盯着日本不放，欧美可是另一片天地。N64真的是失败?DC真的启动不足?PS2真的牛气冲天?一切让历史评述，让历史见证吧！别让一些人蒙蔽了大家的双眼，毕竟贵刊的读者还有很多很多没有接触到网络，无法了解最新最真最突出的信息;毕竟很多读者还在念初中、念高中，是很容易轻信人的年龄;毕竟杂志还要更加专业……这不，正要封信的时候收到了网上订阅的一份杂志TGFC俱乐部，建议老编们订一份，一定有启发，这里有任天堂的访谈，再看看老马的东西，老编们心里有谱了吧?再有，拜托龙哥少提模拟器。为啥?尽说些不再行的话，要被别人笑的。龙哥呀龙哥，DC涨价明明是炒作，国外的DC在降价，你却偏说不是！而DC卖得多你又镜片粉碎，你…你……你去死吧！(沈阳　佚名/9月2日)

莫慌。对于撰稿人马骏生，各派玩家要永远尊重。龙哥则仅对一些恶意中伤世嘉网络计划的言论感到寒心。敢于吃螃蟹的世嘉在日、美、港、台为DC架网，得到的竟然是那些真正值得可怜人仕的冷嘲热讽！事实是，日世嘉曾创下一日网上销售额破30万美元的记录，而美世嘉更并购了HEAT.NET，推动业界进步功劳大大的有！

●龙哥，初次写信无形中有一种压抑和担特(忐忑)不安的心情，也许是，怕写给你的信，像石沉大海，去无音信吧！最近比较困惑，不知道为什么我自从买了一台PS后打机时总找不到以前的那种感觉了。我常在休息的时候去电玩店溜溜转转，买一些根本不好的软件和一些古玲精怪、没有什么用的游戏、配件及相关的一些产品。当时我以为我很高兴，可是，过后我还是找不到童年时背着家长偷偷打机的感觉了。也许从那时候，我已经不再是一个机迷了。打街机时常被小孩给面了。但我很想成为一个机迷，成为一个高手。刚买PS时我曾经也狂打过几天，但是新鲜劲儿一过，就……为什么以前是面包、水、游戏，而现在……也许是我成熟成长了，也许是我永远无法得到满足。龙哥你呢?是否每天打机，是否在没有打机的欲望时为工作而打机?很想让你成为我的朋友——明知你是大家的朋友，嗳(唉?)，我的想法总是很幼稚。(河南安阳霍晓科)

回头是岸。汝今从游戏机苦海中解脱，善哉。

游戲熱點評
Speak out, don't be afraid!

生化危机 2(BIO HAZARD2)

机种 DC 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 GD-ROM



"生 2"做为系列最强作，已经在四个平台上演绎过了。DC 版做为目前最完美的版本，当然是"生 2"支持者最应该收藏的了。

显然，CAPCOM 是不想让 PS 拥有者太伤心。完全应有更佳视觉表现的 PC、DC、N64 版都仅仅在读取速度(PC 版)、画面清晰度及精细程度(PC 版)、原创性(N64 版)方面做了小幅度的加强。其实，若不考虑 PS 版机能方面的问题，至少是 DC 版完全应该比现在的再强上三、四倍不止。但很可惜，除了上面说的，除了 CG 是全屏外，没什么其它更突出表现了。

自从"生化"系列成功以来，很明显 CAPCOM 是终于盼到了继"街霸 2"以后的第二次辉煌。与当年强力捧红"街霸"系列的做法如出一辙的，"生化"也成为 CAPCOM 为了自家利益而再度力捧的新星。不过，似乎在 CAPCOM 不断创作"生化"续作的同时，也有玩家大倒苦水，言之玩得倒胃，这不能不给 CAPCOM 一个警信儿。个人认为，是时候也是时机停一停了。CAPCOM 疲于奔命式的制作速度只会使"生化"的卖点吸引力渐渐退减，三上真司不如静下来细细思考一下新的点子，如果"生化 4"为 PS2 做的话我认为在 2003 年发卖最合适。吊足玩家胃口的作法或许是解开目前"生化"走入死胡同这一结局的唯一选择。只有四十几万销量并且没能拉动 DC 销量大幅上涨的"代号"难道还不能给予 CAPCOM 一点警告吗？

笔者是借此一角发泄一下对"生化"的情绪，也是对"生 2"DC 版的不认真作法提出的一点意见。仅此而已。

——六面兽

角　色：——	操作性：8
画　面：8	创　意：——
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：——
玩此游戏时间：3 小时 15 分翻两盘	

莎木 一章～横须贺～

机种 DC 厂商 SEGA 类型 FREE 媒体 GD-ROM



托铃木裕大师的福，利用 DC 这部机能较"一般"的主机使我们见到了目前最现实的游戏。说"究极"也并不过份吧？

"莎木"最吸引人的地方是它的人物与情节，而不是我们一直所关注的画面。玩"莎木"，把我们从传说的科幻题材一下拉回了现实世界中，似港台描写黑帮一类的功夫片。这样说虽对不起"莎木"中的其它情节，但有别于其它类型游戏的"莎木"确实是难以定义的。如果说宇宙是无法解释其具体概念的话，那么"莎木"在当今游戏类型中同样也是难以涵括表达具体内容的。毕竟这部作品所触及的面太广了。

整体看"一章"。凉所到之处并非十分多，剧情的发展也均是围绕着港口、街道等几处来展开的。与事前大家所认为的超广阔的地域多少有些出入。这点遭到许多看不惯者的斥责。我个人认为，"莎木"的剧情是在几条主线下进行，是有顺序与条理的，FREE 的概念确易让人指摘。反过来想，若真是一望无边的城镇中像无头苍蝇般的乱蒙找剧情发展是否有必要。先不说是否能做成那样理想，仅就容量问题而言，我们刚发展完两个情节就要换盘了吧？十张 DVD、GD 也不够装下的。所以，在"莎木"中已见到了大部分的各行各业的人，各种店铺，我们应认为"这是极限"，而不应提出"游戏无边"等无聊的想法，尽管那应是未来的可以预见的类型。

上面有点"跑题"。说回游戏，人格刻划应是前无古人的逼真(爱上原崎望的人不少吧?)，也是游戏最有乐趣的卖点，为了本作，应学日文了(笑)。

该说说大家一直都十分关心的画面问题了。

我的观点，请再将 DC 机能增强五十倍再复刻制作，将重现铃木大师所要让我们看到的。目前的 DC 版"莎木"，各方面是尖端表现，有过于目前最强主机效果(包括 PS2)，是应知足。但，铃木大师的心底所要呈现的东西恐怕一千个 X-BOX 的机能加在一块儿也无法表达完美"莎木"，我们所见，只是基础。有限的机能限制无限的灵感，残念。

说了半天，无法表达作者意图。作为"莎木"的支持者，我将严肃评分。天晓得，第二集又会是什么境界？

——006

角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：10
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：9.2
玩此游戏时间：问 AM2 好了！	

格兰蒂亚Ⅱ(グランデアⅡ)

机种 DC 厂商 GAMEARTS 类型 RPG 媒体 GD-ROM



今年的八月份，不同寻常。至少有三部 RPG 大作推出，令 RPG 迷们甚感期待。最早推出的便是这次要评的 DC 超大作"格兰蒂亚 2"，随后有 N64 的"玛莉奥 RPG2"及令人又爱又恨的"DQ7"。

"格 2"应该说总算是平安的在 DC 上推出了，让 DC 机主松了口气。本作在继承发扬了一代的优点的同时彻底"完全"发挥 DC 威力，从画面中我们完全看得出本作已处理到什么程度了，说是年内最优秀画面也不过份吧？

应该说，本作是完美的一部 RPG。至少这个结论是从目前的技术力下得出的。再挑剔的人恐怕也得拍两下掌。当初一代既是以全多边形场景轰动的，给了 DC 后就真是完全有得发挥了。无论是画面、音乐方面，我认为是成功的，既便与几年前一代时的那份震撼比也已远超。这档次的效果，可以说再过一年也不一定会被淘汰。

比较令我不快的就是剧本方面了。分明没有一代吸引人嘛？主人公也不及一代时那么活泼了，尽管还算过得去。当然，若与成功范例相比永远是没有满足的。我只想说，这是款你一次玩上就至少会打五小时的作品，想罢手？问问自己的心吧。

"格 2"若不深入玩真是不知其深奥乐趣，同时，也是 100% 的典藏级 RPG 作品。

——法老 6

角　色：8	操作性：10
画　面：10	创　意：10
音　乐：9	移植度：
情　节：9	总评价：9.2
玩此游戏时间：17 小时	

马里奥赛车 64(MARIO KART 64)

机种 N64 厂商 NINTENDO 类型 RAC 媒体 卡带



多年前的老游戏了，想起了它主要是因为一系列模仿"马 64"的后辈们都并没有能大红大紫（如同"超级马里奥 64"的模仿风一样），唯一可圈可点的只有 SCE 的"古惑狼赛车"。相信玩过这类型的朋友也都会理解游戏当中的乐趣。

用今天的眼光，看过去的作品。当年以发挥 N64 三维硬件性能为目标的"马 64"，今天看起来依旧感动。从画面上看，"马 64"是杰出的。尽管它的赛道场景的结构非常的简单，甚至远不及后辈"古惑狼"来得丰富。但，请先一个人玩，再两个人玩，再四个人玩一下，请检兑画面。大背景的结构在一人玩时与四人玩时几乎毫无分别，这才是 N64 的伟大之处，同画面处理 4 倍的多边形数量，目前除了 DC 及其以上机种外，是 32 位的都处理不出。而这，也能解释为何"马 64"中人物不是多边形制作的。不滥用机能，是本作中令人敬佩的。

而凡"马里奥"系列，就几乎没有失败作品，个个精品不敢说，但个个好玩是没得说。本作当然不例外。从今天的角度看，"马 64"依旧可以挖掘出乐趣才是其经久不衰的利证。

或者说，任天堂出手是精品。此话不假。

——六面兽

角　色：10	操作性：10
画　面：7	创　意：10
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：9
玩此游戏时间：无法超越的顶峰	

恐龙危机 2(DINO CRISIS 2)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD-ROM



爽快，爽快，就是爽快！这款游戏果然让广大玩家体会到了"击倒的快感"。杀也杀不完的恐龙，加上各种暴力武器的登场——说得夸张一些——简直可以玩出"合金弹头"的感觉。画面也是超一流，不愧是差点做上 PS2 的游戏：一开机就被开场动画震住了——简直是酷毙了！是笔者见过的 PS 中最优秀的 CG 动画之一。至于游戏中的 3D 即时演算也没什么可挑剔的，无论是从人物与恐龙绘制精细程度，还是其动作的流畅程度来看，恐怕是 PS 游戏中最好的了，这才能叫做 PS 机能的极限嘛！

不过这款游戏恐怕只能叫做 STG，而不能叫做 AVG 了，首先是解谜的成分降至冰点，几乎没有什么可以称之为"谜题"的东东；二是其剧情，实在是不敢恭维：第一遍没懂，第二、第三遍懂了，却发现其千疮百空，有一些自相矛盾的地方，还有很难理解的地方，比如最后 Dylan 的死里逃身，害得笔者杀死了许多脑细胞才领悟到，之前还以为是为《恐龙危机 3》打下的伏笔；还有其武器设定，男女主角的最终武器几乎没派上什么用场？这一切都让人觉得这款游戏是赶出来的。

不过，这的确是一款不可多得的优秀 AVG(?)，恐怕也是 PS 史上能玩到的最好的 AVG 了。

——陈瑞

角　色：8	操作性：8.5
画　面：10	创　意：9
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	总评价：8.2
玩此游戏时间：约 12 小时	

弹弓小子(TINY BULLETS)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 3D-ACT 媒体 CD-ROM

SCE 旗下的游戏小组看来确实都有一定实力，看看市面上的作品既知。类型真是五花八门，创意作品颇多。比如今天要推荐的这款。

目前似有一种趋势，3D 游戏做滥（特别是美国那边），经典没有，精品没有。大家也都奔着 DC、PS2 等三维比较"正常"的主机而去，起码眼睛不会不爽。相反，PS 的三维动作，实已成为一些人眼中的下三滥级游戏，太多太滥是其原因之一。请大家把目光集中到这款 PS 级三维动作上，您将难以自拔了。

这款游戏彻底打破了当今重画面轻内涵的现象。在未发挥全部 PS 三维机能的同时，本作拥有一些其它作品没有的东西，就是好玩，彻底的好玩（似"古惑狼"那种）。

笔者在第一次攻关的时候发觉在操作有点复杂，但稍适应后就会非常顺手。弹弓小子托尼的动作十分多，当然也都用得着。刚开始时的难题其实就是在让玩家熟悉，二十分钟后相信玩家一定都上手了。倒是这部作品中托尼的某些动作有抄袭之嫌，很像是一部 KIDS 版的"盗墓者"。

三维游戏是注重画面与操作的。前者前面提过了，较为一般，爆山啦、马塞克什么"特色"效果笔笔皆是，但从整体上讲，倒觉得看得过去。手感良好，在一路艰苦的闯关过程中都会让人没有不方便不彻底爽快的感觉。而难度也不低，各种机关迷题重重，绝对让人沉迷其中。

听我罗嗦不如亲手来试试，这部作品多少可算是 PS 末期的一款劲作 ACT。

——六面兽

角　色：8	操作性：8
画　面：6.5	创　意：8.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	总评价：7.5
玩此游戏时间：ACT 无限	

别了，我永远的“侍魂”
——黯然销魂者，惟别而已矣

文/浙江　姚恺丰

引用这句古诗词来表达我现在对“侍魂”的怀念再恰当不过了。那是在7月份刚放暑假的时候，我在网上无意中看到这样一则新闻：“SNK公司决定不再制作‘侍魂’系列游戏”，其实笔者早就对此有所察觉，但内心还是无法接受，无法接受我所担心的一切竟变成了事实。

作为我唯一钟爱的格斗游戏，“侍魂”或许没有“街霸”那么华丽，也没有“拳皇”那么喧哗，但是其独特的打斗方式、奇异的世界观以及重斩豪放依旧深深打动我。回想起自己最初接触“侍魂”的情景，至今仍难以忘却。

第一次见到“真·侍魂”是在读初一的时候，那时正值“拳皇94”的出现，看惯了徒手格斗游戏的我，见到“真·侍魂”的第一眼印象就是另类：另类的格斗方式、另类的人物造型、另类的场景，这些都不断地吸引着我。玩过之后笔者才了解到“侍魂”的格斗真谛所在——酷与爽，这种感受是其它格斗游戏所无法比拟的，尤其是双方对剑时发出的“砰”、“砰”声，总让我热血沸腾。在以后的日子里，每当我结束紧张而繁重的学习，就借这款游戏来发泄一天来的烦恼，有说不出的快乐与满足。

一年后，满怀希望的我玩到了“侍魂3·斩红郎无双剑”，但该作让我大失所望。尽管“斩”在各方面都比“真·侍魂”进步不少，可不知为什么，三代中重斩对方时的感觉就像是打在棉花上一样，一点手感都没有，让人提不起精神。总之，三代留给笔者印象最深的就是BGM和插画。

经历了“侍魂3”的失望之后，笔者终于等到了自认为是“侍魂”的巅峰之作“侍魂4·天草降临”。它几乎把“侍魂”最大的三个特点发挥到了一个前所未有的高度，即华丽、血腥、激情。该作的场景和角色格斗技上都异常喧哗，所以在玩“侍魂4”时笔者眼前往往是一片刀光剑影、眼花缭乱的景象。血腥火爆一向是“侍魂”所特有的，而这次尤甚。新增的“断末奥义”更是“野蛮”得离谱。正是因为这些，“侍魂4”才成为了如此充满激情的游戏。



“侍魂”系列出到第四代，可以说是达到了登峰造极的程度，一切基本已经有了定数，接下来的“侍魂”要何去何从呢？此后的SNK开始在表现形式上做文章，希望“侍魂”能在“VF”和“铁拳”的重围中重新立足，但是也许命中注定“侍魂”是不适合做成三维的游戏，几款3D“侍魂”的失败为其今日的退出埋下了伏笔。

别了，侍魂！你的终结标志着一个时代的结束。几年，十几年甚至几十年后，你也许会被人遗忘得一干二净，但你所带给我的格斗快乐却是永远抹不去的，正如“侍魂”的标题一样，“武士的灵魂——对决是不会随时间流逝而消失的”。

小议《最终幻想》

文/南京 剑客叶狐城

《最终幻想》已经出到第九辑了，在游戏史上也可以算是一件奇事，这里面是有深刻原因的，绝不仅仅是画面精彩、游戏性高这么简单。

《最终幻想》过去还有一个译名，叫《太空战士》，也曾流行过一段时间，可是渐渐没有人叫了。以前我曾经想不通，《太空战士》不是蛮好的嘛？为什么要叫做《最终幻想》呢？怪怪的。其实，玄机就在幻想这两个字上。

现实世界只不过是一场梦幻而已，而梦幻的世界却是无比的真实，在这一点上，《最终幻想》与名著《红楼梦》有异曲同工之妙。这也是两者最吸引人之处。人生在世，七八十年，到头来都是一场空，就像一场梦幻一样，这就是人的命运，没有一个人能够抗拒的，谁明白这一点，谁就更能理解人生，更能理解《最终幻想》。而《最终幻想》正是通过这一点，关照人生，取得人们的认同，以达到震撼人心的效果。这绝不是死一两个人这么简单的。在《最终幻想》中，许多志趣不同，甚至不是同一个世界的人，他们或走到一起，去共同完成任务；或互为对手，至死为敌。无论他们多么强大，多么勇敢，却逃不出各自的宿命，逃不出各自的结局，徘徊于现实与幻想之间，在逃不出的命运中轮回。七代的开头，在卖花姑娘艾利丝清澈的眼睛中，你可以看到她一生的命运，看到她以后的历险，以至悲剧性的结局。在逃不出的命运里轮回，正是因为如此，游戏者在幻想的世界里，感受到的却是无比的真实。在这里，有一个奇怪的公式：幻想＝现实。史克威尔是深谙此道的，即使在高度成人化、以爱情为主线的八代中，主角史克尔仍然常常昏迷，进入幻想的世界里，使游戏者感受到强烈的宿命感。这种“现实－幻想－现实”的艺术创造手法，的确非常震撼人心，而且卖座。而史可克威尔也紧紧抓住这一点，不单单在在《最终幻想》上，在史克威尔的其他一些游戏上，都可以看到这个手法。在这一点上，国内的游戏厂商是可以好好学习的。

现实生活中，人们各种各样的欲望受到压抑，不能实现，只有通过幻想去完成，如果人平均一天睡八个小时，那么人一生有三分之一是在幻想中度过的（人在睡眠时，绝大部分时间都在做梦，只不过大多数记不起来而已），如果加上白日梦的话，还不止这些。所以，可以说，幻想就是人生的一个部分，而且是重要部分。而史克威尔虚拟幻想，实际上就是虚拟人生，这比那些百分之百追求“真实”的游戏实在是要高明一些的。而一部作品的游戏性，不仅仅体现在趣味性上，还应该包括其他一些较深层次的内涵，如对人生的思考及哲学上的思辨等等。RPG游戏里常常谈到世界观，这里面就包含这些方面。这方面挖掘的深刻的作品才能长久的吸引人，才能经得起时间的考验，这才是名作，才是真正的大作。在艺术的各个领域，这个道理都是相通的。像文学作品里的《红楼梦》、《哈姆莱特》，音乐作品里的《命运》、《悲怆》等等，这些作品都是对人生、事件有深刻的理性思考，而不仅仅是一种感情的发泄，所以才震撼人心，有长久的生命力。

《最终幻想》出了一代又一代，画面、系统、角色、风格等不断变化出新，但唯一不变的就是幻想这个要素，所以才延续至今。只要史克威尔不倒，游戏一代代出下去，《最终幻想》就不会是“最终”幻想，但愿幻想一直幻想下去……

电玩八卦

可信度 60%

同 PS2 争夺北美市场世嘉破釜沉舟——DC 主机将再一次降价!?

日前 SEGA 美国分公司虽一再地否认 DC 主机再次降价的传闻，但是在美国游戏销售网络中，仍流传着 DC 主机即将由现在的 199 美元再度调低至 149 美元的说法，而降价的目的就是为了应付 10 月 26 日 PS2 在北美登场。

据传，美国 SEGA 公司可能采取迂回的调价方式，即 DC 主机本身售价还是 199 美元，但是内附一张 50 美元的免费购物券，此有价证券可兑换等值商品，这样等于 DC 主机降低了 50 美元一样。看来，购物券并非我国商场促销的独家手段，国外厂商为了争夺市场也会采取同样的办法。另外，北美 DC 网络预定于 9 月 9 日正式启用，而 DC 的免费计划也准备实施（申请 SegaNet 上网账户，每月网费 21 美元，一次性预交两年费用，即免费赠送一台 DC 主机）。

编辑部预测

目前这种降价的传闻还是只限于国外，不过只要稍加分析就不难看出，SEGA 针对即将在北美发售的 PS2，完全有可能做出调整 DC 主机价格的举动。但是也不排除 SEGA 会考虑到这么做对自己经营并没好处，而放弃降价的想法。

无论如何，SEGA 会拼命挤占市场，因而一定要找出一个销售 DC 主机的好法子。我们相信，不管 SEGA 用什么办法，对消费者来讲一定会是好事。就算没有特地去降价，也会推出其它的优惠措施，鼓励购买 SEGA 主机的玩家们(或许吧!)。

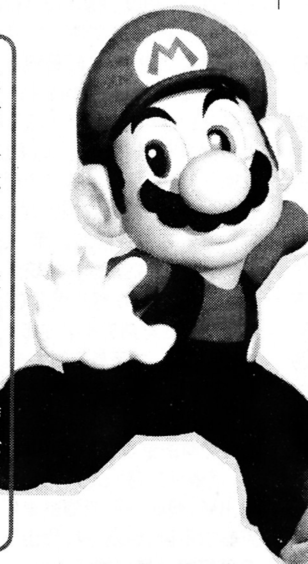
可信度 40%

NAMCO 公司正在为 DC 主机开发一款原创 RPG 游戏

现在日本业界正流传着一则传闻：目前 NAMCO 公司有一款为 DC 主机开发的游戏正进行制作中。不过有关于这款游戏的内容等等一切，还都处于不明状态，只知道似乎是一款 RPG 游戏。据说这款谜一般的游戏，和 NAMCO 公司以前制作的任何一款 RPG 系列都没有关系，是一款原创作品。对于此则消息，NAMCO 公司则是拒绝表达任何意见。

编辑部预测

现在虽然得到这项传闻，只不过所有的游戏内容、游戏画面等等，都还是如谜一般的不为人知。所以，这项八卦的真实度也就显得经不住推敲。但在向 NAMCO 确认此项消息的真实性时，对方又是以不表达任何意见来做回应，从这点来看，又觉得这部作品就好像若有似无一般存在着了。因为没有的东西，可以很大胆地跟所有人宣布自己并没有这样的企划，但如果不做任何表态，就有可能真的在秘密进行某些 RPG 的制作呢!



可信度 40%

音速小子 VS 马里奥!超梦幻组合!!

前阵子才传出业界两大龙头 SEGA 公司与 NINTENDO 公司有携手合作的可能性，而日前又传出了一则更为惊人的消息。传闻 NINTENDO 公司与 SEGA 公司合作开发的第一款游戏，游戏类型为 RPG，名为『美梦成真』，并预定推出 DC 版及 NINTENDO GAMECUBE 版本。

而这款『美梦成真』的梦幻游戏，传闻游戏内容为 SEGA 公司及 NINTENDO 公司所有电玩明星齐聚一堂，在 SEGA 公司方面有代表人物音速小子、深夜入梦、VR 战士、电脑战机。而 NINTENDO 公司则派出马里奥、林克、大金刚及皮卡丘等。完完全全的梦幻组合。DC 版预计 2001 年夏天推出，NINTENDO GAMECUBE 版则预计于 2001 年冬天推出?! 对于此则传闻 SEGA 公司及 NINTENDO 公司尚未做出任何反应。

编辑部预测

当初 SEGA 公司可能会和 NINTENDO 公司进行合作的八卦消息一传出，在 PS2 及 XBOX 两路大军压阵的情形下，SEGA 公司及 NINTENDO 公司有可能进行协商，建立短暂的社间同盟，以对抗主要敌人。但是这则未确认消息，即将由 SEGA 公司及 NINTEMDO 公司共同开发一款名为“美梦成真”的梦幻 RPG，显得有点牵强了，我们劝玩家不要抱太多期望。

不过，原是死对头的电玩开发厂商，也不是没有可能进行合作。例如日前才推出的“CAPCOM VS SNK 千年之战 2000”即是成功的例子。

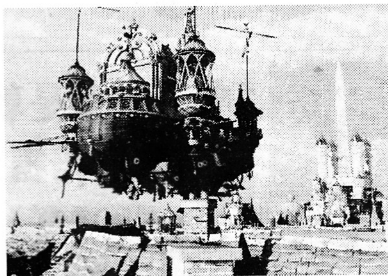
电子游戏软件

GAME SOFTWARE



游戏新闻眼

特报 SCOOP 白金大作"最终幻想"登陆XBOX 史克威尔加盟XBOX若明若暗



本刊讯 10月21日，在日本经济新闻网站上爆出了一则惊人的消息——FF将不在是PS2和彩色WS的独家宠儿，著名软件商史克威尔正式加盟XBOX！虽然此前早有史氏钟情XBOX的传言，但是史克威尔携白金大作FF加入XBOX阵营的消息还是引起业界一片哗然。

据"日经新闻"报道，史克威尔早在今年夏天就收到了微软配送的主机开发工具，在对主机性能和开发工具进行评估后，XBOX版"最终幻想"的开发工作也随即启动。众所周知，史克威尔已经公开了两款FF的新作，分别是FF10和完全的在线游戏FF11。FF10于明春在PS2上推出的计划维持不变，而网络游戏FF11则有XBOX版本推出。这样FF11就将有PS2、PC和XBOX三种版本推出，通过"Play Online"的网络服务，XBOX版的玩家也可以和PS2版以及PC版的玩家对话，共同完成游戏。

面对这样的惊人消息，当事人双方都表现得比较低调。日本微软XBOX事业部科技小组经理吉冈直人表示："目前还不能认定史克威尔已加盟XBOX，不过得到像'最终幻想'这样的杀手级游戏，确实是微软现阶段的最大目标。"史克威尔宣传部则表示，"有关XBOX的加入事宜，目前还没有任何正式消息。至于FF是否将推出XBOX版，我们也无可奉告。"SQUARE欧洲分公司与总部态度一致，不置可否。

虽然双方都对加盟事宜遮遮掩掩，但是相信史克威尔宣布加盟XBOX只是时间问题，毕竟单一机种难以维持高额利润，而任天堂的游戏理念又与史克威尔大相径庭。不过想要得到微软和史克威尔的正式消息，大家还要耐心等待。

事件 EVENT 3D技术飞跃发展 游戏机受益非浅

本刊讯 日前，Enroute Imaging公司宣布研发一种全新的3D影像技术"First Person Immersive Video System"。利用这种新技术，游戏就能像科幻电影那样360度的展现逼真的3D影像，令游戏在三维表现领域取得突破性的进展。Enroute Imaging称，这项新技术将很快地应用到PC、PS2与其它次世代主机上，预计明年就将会有运用这项技术的游戏推出。

这套新技术的原理与电影的多镜头取景类似，是以多架摄影的取景方式捕捉一个3D物体的360度全视角，并允许玩家依照自己的喜好任意改变角度，甚至影像缩放。除了游戏外，该技术也会运用到一般的电影制作中。目前已经有一些MTV和电影(如"黑客帝国")使用了这类技术。

事件 EVENT KONAMI成立游戏基金会 玩家出资开发"心跳纪念品"



本刊讯 日前，KONAMI宣布将与日本"小口证券"合作，针对游戏制作与销售成立了一个名为"Game Fund"的游戏基金会，以此来解决游戏开发费大幅攀升的问题。

KONAMI计划在11月9日开始资金募集工作，第一步为"游戏基金～心跳纪念品"。在此项活动中筹募到的资金将用来研发预计在2001年推出的"心跳纪念品3"，而每个购买游戏基金债券的投资人都等于具备了"股东"的身份，可以在游戏发售后分享实际收益。

将游戏制作股票化、债券化，这在日本游戏界还是一个创举，相信会在一定程度上解决开发费用上涨所带来的融资问题。

特报 SCOOP

PS2北美再创销售记录 软件开发后劲令人堪忧

本刊讯 10月26日，万众瞩目的PlayStation 2终于在北美在发售了！尽管发售当日只有50万台PS2投入市场，但是依旧引发了销售狂潮。早在发售前夜，各零售店的门口就已经排起了长队。众玩家相互谈论，玩Game Boy Color渡过寒夜。开门之后，大家有秩序而入，依次领到充满诱惑的神秘蓝盒子。不过，并不是所有人都可以如愿拥有基本套装，到最后记忆卡这种紧俏附件就无法买到了。总之，得到蓝盒子的玩家兴高采烈，得不到的玩家沮丧万分，相互诉苦。



显然，区区50万台的供货量对于庞大的北美市场而言实在是太微不足道了。绝大多数PS2在几周以前就被北美玩家预定一空（据称预约量达百万套），因此即便玩家预定了主机也不一定能在26日如愿拿到主机。网络销售更是成了一纸空文，零售价299美元的PS2主机，在网络上竟然被喊到了1000美元！

尽管如此，PS2还是在发售当日创造了2亿5000万美元的营业额，一举打破了99年北美DC所创下的单日营业额9800万美元的纪录，成为了北美最为畅销的娱乐产品。不过，这样的成绩显然不能令SCE满意。为了推出PS2，SONY已经投入了11.6亿美元，仅为收回开发成本，SONY就必须在明年三月底前卖出超过1000万台PS2。虽然PS2在日本的销售数量已经超过300万台，其中一百万台还是在三月份刚上市的第一周卖出的，但是出货紧张、大作不足的情况还是令业界对SONY产生疑问——PS2能否达到预期的销售目标。

事实摆在面前，PS2已经成为了SONY今年所下的最大的一个赌注……

（部分资料由驻美作者叶丁提供，特此致谢）

杂谈 TALKING

“电子游戏是朝阳产业” 澳洲政府培植游戏市场

本刊讯 11月1日～3日，在澳洲的墨尔本市举办了一场名为“Australian Game Developers Conference”的游戏开发者会议，许多知名的业界人士到场出席。这次大会的目的就是拓展澳洲的游戏市场，提高澳洲本土游戏的竞争力。

澳洲政府代表提出：“作为高科技的朝阳产业，游戏业已经触及了电影、网络、通讯等各个领域，未来的发展速度将越来越快，估计十年后游戏业在全球的产值就会突破千亿美元！为了增强澳洲游戏产业的竞争力，澳洲政府将以国家的力量培植本土的游戏软件公司，在资金、技术等各方面给与大力支持。”

由于政府的扶植，澳洲、欧洲、韩国等地的游戏市场正在迅速扩大，相信在美日两国游戏市场达到饱和的时候，硬件厂商争夺市场的重心就将转向这些地区。

事件 EVENT

《恐龙危机》选秀大赛入围决赛名单公布

近期中国最热门的游戏话题、女性话题《恐龙危机》选秀大赛已经进入了最后的决赛阶段。

该次大赛共有20位选手进入了决赛，其中前12位参加了最终的组委会面试活动。组委会将在网上公布这12位选手的扮像照，以供网友进行在线投票。而另外8位选手由于种种原因未能参加最终的面试活动，所以她们只能获得入围奖，而不参加在线的投票活动。

在线投票结束后，组委会将根据这12位选手的面试成绩和在线得票数评选出各奖项。

另外，由于该次活动参加的选手特别多，其中不乏一些作假者，致使组委会在进行筛选工作时花费了大量的时间，从而导致入围名单公布时间的推迟。在此该组委会为给各位参赛选手带来的不便表示歉意。

事件 EVENT

颓唐之势难以逆转 世嘉连续四年赤字

本刊讯 尽管各种促销DC的措施不断出台，波奇狗也达到了天文数字的销量，但是依旧无法扭转SEGA公司整体的颓势。据SEGA财务部门预测，该公司在本财年中将继续出现赤字，金额约为2亿美元。看来大川功对于SEGA今年扭亏为盈的预测确实太过乐观了。

根据10月27日公布的财务报表显示，估计SEGA在今年中间期的营业额为1100亿日元，全年营业额为3200亿日元。DC也将在日本完成100万台的销量，全球销量突破600万台。但是由于DC价格下调，使SEGA的收益减少了200亿日元，致使财务状况受到严重影响。除了主机降价外，PS2发售、日元升值、半导体价格居高不下，以及股价大跌等原因也令SEGA的财务状况难有起色。

目前，SEGA积极发展网络事业，涉足计算机、音响、移动电话等众多领域，希望多元化的发展能为自己带来新的商机。但是业内人士普遍认为SEGA的未来并不乐观，明年GAMECUBE和XBOX都将发售，而PS2也将在大作的带动下继续畅销，那时DC的处境才真的不妙。恐怕蜕变成软件厂商已是SEGA的唯一出路。

事件 EVENT

Breeza Soft决心延续KOF 招募工作已经展开



本刊讯 自从SNK被日本柏青哥公司Aruze公司并购，甚至解雇了大批游戏开发人员后，SNK最有名的格斗游戏“The King of Fighter”系列几乎面临夭折的命运。当大部分玩家都认为“KOF 2000”是该系列终结作品时，突然出现一道曙光。

日本一家名为Breeza Soft的新兴游戏公司日前在官方网站公开表示将继续开发“KOF”新作，并正在募集愿意加入游戏开发的有志之士投入该游戏开发。虽然目前仍没有任何具体的消息公布，但对“KOF”忠实玩家而言犹如一针强心剂。

软件 SOFTWARE

PS2神秘大作呼之欲出 视觉效果挑战CG电影

本刊讯 日前，NAMCO宣称该会社将与法国著名计算机动画公司Chaman Productions合作，为PS2开发一款神秘大作“Axis”。“Axis”本来是NAMCO正在制作中的一部全CG电影，该影片制作已耗时三年，尚未公映。选择这个时候同步开发游戏版本，想必NAMCO试图成就一款跨越影视和游戏的双料佳作。

另据Chaman Productions公司总裁Denis Friedman透露，“Axis”是一款动作冒险游戏，预计在2002年推出。它将彻底发挥PS2的强大机能，画面表现将与CG电影相媲美。NAMCO还将投资800万美元制作“Axis”的过场动画，可以预见该游戏将有超级的视觉表现。此外两家公司还有另一款合作游戏也在企划中，目前仅知这是一款网络游戏。

软件 SOFTWARE

SONY调整财务报表 中期出现巨额赤字

本刊讯 据SONY专务森本昌义在10月26日发表的财务报表显示，SONY在本财年中期出现了684亿日元(6.84亿美元)的赤字，与去年同期的获利649亿日元的业绩相去甚远。SONY官方发言人表示，造成损失的主要原因是游戏部门和美国哥伦比亚影业的亏损，以及财务计算方式的变更。但是家电娱乐业仍会持续发展，SONY将更加审慎的经营PS2，持续投资数字化家电事业，争取更大的成功。

在今年第二季中，PS2硬件出货总数为98万台，累积出货352万台；软件出货340万套，累积出货800万套。而PS one主机出货237万台，PS主机累积出货7592万台，游戏出货4000万套，累积出货量已达6亿9000万套。

网络 NETWORK

剑侠情缘e线牵 著名武侠RPG“仙剑奇侠传”网络版制作启动

本刊讯 1995年大宇资讯出品的“仙剑奇侠传”曾经风靡全球华人游戏市场。时至今日，正当“仙剑”逐渐为玩家淡忘之际，大宇资讯于10月31日正式向外界宣布——制作网络版“仙剑奇侠传”！

在网络版“仙剑”中，制作人员为玩家游戏营造出了一个充满浪漫、凄美的武侠世界。当然，游戏并非只有激烈的搏杀，玩家在游戏中可与爱慕的对象一同突破万难、共结连理。初作“仙剑”中“仙人抚我顶，结发受长生”的柔情一刻，玩家可以亲身去体会了。除此之外，玩家们亦能够加入已知的门派学习武功绝学，凝聚志同道合之士，共同组成一个属于自己的门派组织，推行组织的理念与抱负，无论对外展开攻掠抑或抵御外敌，都可与共同理想的伙伴们一起努力实现。大宇信息研发部蔡明宏经理提出，网络版“仙剑”中将包含许多创新的网络游戏功能，其技术与游戏创意将完全凌驾于现今所有的网络游戏。

目前，网络版“仙剑奇侠传”的开发工作正在紧锣密鼓的进行中。大宇预计在2001年夏将此套划时代的网络游戏呈现在国人面前。



↑网络版“仙剑”的制作发布会现场。

特报 SCOOP

育碧软件新千年登场 《生化危机3》即将火爆上市

作为全球知名的10大出版商之一，中国游戏软件销售的领导者，育碧软件(Ubi Soft)将在新世纪到来之际全力推出数部巨作。

令玩家们期待已久的经典冒险动作游戏《生化危机3》简体中文版以于近日全面制作完成，育碧软件将在2001年1月1日在全国范围内发售该款游戏。为了保证该游戏的质量，育碧软件曾数次与日本Capcom协商，将程序进行了最大的优化，期待给玩家以全新的感受。该次的《生化危机3》简体中文PC版，在程序上完全按照PC的机能量身定做，充分发挥了PC平台的优势，使得游戏在声光效果上更出众。游戏完全支持800X600分辨率，所有背景贴图全部重新制作，更加细腻真实。

《生化危机3》简体中文版将会发售两个版本，分别为白金典藏版和标准版。无论玩家选购哪种版本，都将会发现这是款物超所值的经典大作。

同时，育碧软件再次敬告各位玩家，在此之前任何市面上流通的《生化危机3》均为伪正版，请玩家密切注意，切实地保护自身利益。育碧软件在此保证，将会和伪正版，盗版斗争到底，并且提供最优质的游戏给广大玩家。

有关育碧软件《生化危机3》的更详细资料和其他产品的咨询，请密切关注育碧软件近期的官方新闻。

事件 EVENT

PS2缺货事态再度蔓延 SONY缩减欧洲首发量

本刊讯 SCE日前证实，预计在11月底于欧洲上市的PS2，出货量难以达到20万台的预计数额，首发量下降为16万5千台。SCE表示他们已经收回预购定单，而部分订户可能要等到2001年才能得到PS2主机。这是SONY继北美主机告罄之后的又一货源紧缺的情况。在抽调日本本土主机解决北美燃眉之急后，估计SONY已无法再采取有效措施填补欧洲的空缺。不过SONY稍感欣慰的是：虽然无法在欧洲达到预期的出货量，但玩家依旧对于PS2抱有热情，众多商家也一致认为PS2会带来另一波游戏销售的热潮。

软件化，世嘉的唯一选择？

文/特约撰稿人 王骏生

世嘉又亏了。

对于全世界千万的世嘉迷来说，这绝不是一个好消息。虽然，今年的赤字要比去年减少了差不多100亿日元，但是SEGA的股价，仍然水银泻地一般止不住地下滑。从当年的撑破东京证交所最高显示范围，到今天不足800日元的单价，世嘉股票的沧海桑田，似乎让人们看到了更多。

连续4年亏损，同时还要面对咄咄逼人的挑战和激烈的市场竞争，世嘉自己所承受的压力和痛苦，也绝对不是旁人可以理解的。

出路似乎只有一条，而这条路也早已被玩家和业界所指出。世嘉似乎真的别无选择。

那么，这所有的一切困难，是不是当世嘉迈出专业软件公司这第一步的时候，就都可以轻而易举地解决？

* * * * * * * * * *

要回答这个问题，我们还得回过头来看看世嘉为什么会亏。

世嘉近年来的颓势，其根源在于土星战略的失败。而土星之所以会从高峰跌落，缺少软件和软件商的支持是一个主要的原因。

显而易见的，世嘉对自己主机的支持相当用心。但反过来也就是说，单单依靠自己的软件，世嘉的主机并没有足够的魅力来吸引足够的玩家——尤其是家用游戏的玩家。

那么，我们就有理由来问：世嘉的游戏，是不是真的是那么出色？世嘉如果转换成一个单纯的软件开发商，是不是能够获得史克威尔或者科乐美这样的成功？

答案绝对不是肯定的。

* * * * * * * * * *

看看世嘉目前在所有自己平台上开发的所有游戏，80%以上都被打着深深的世嘉独有的烙印。这种独特的风格吸引了一定的玩家，同时也拘束了世嘉自己的脚步。世嘉的软件研发队伍的局限性太大，除了赛车和3d格斗这种街机风格极强的东西以外，我们从来没有能够看到过他们开发出象SILENT HILL、象BIO HAZARD、象METAL GEAR、象FINAL FANTASY这样具有真正文化内涵、真正适合现代家用游戏玩家的游戏。而且，就算在自己的强项方面，它也正在面临越来越大的挑战。如今的玩家，可以不知道DAYTONA，可以不知道VIRTUA FIGHTER，但是他们一定知道GRAN TOURISMO，知道RIDGE RACER，知道TEKKEN，知道DEAD OR ALIVE……

世嘉的游戏，似乎一直都在追求一种很本质的东西，却忽视了现代人的追求和乐趣。很难想象，这样做出来的游戏，即使放在销量高达7千万的PS上，又能比原来卖多几个呢？

世嘉的游戏确实好玩，但是长久以来，世嘉的游戏却过于依附于自己的主机，远没有达到成为左右业界发展的力量。其实冷静地想想，世嘉的游戏除了在数量上比其他公司出的要多得多之外，在反响和实际销量方面都很不理想。而这种情况，将会随着世嘉公司的分社化之后而变得更加明显。没有了世嘉这块金字招牌，那些分散出来的公司无论在宣传还是市场营销方面都会遇到很大的困难。他们的对手将是科乐美、史克威尔这样的大鳄，而自己却极度缺乏独立作战的能力。其前景不容乐观。而对于软件开发方面，以前不惜血本张大嘴的日子也一去不复返了（而从“莎木”中得来的教训就是，就算舍得花钱，也未必能出好游戏）。

* * * * * * * * * *

世嘉的软件化和分社制，对于大川功来说，实际上只是一种简单的推卸责任的做法。就好像家里穷没有饭吃，就逼着孩子自己出去找食一样。除了贴钱保住世嘉这个牌子之外，大川功对于如何调理世嘉已经日益沉重的病体完全没有办法——事实上，世嘉在近年里换了3个老板，情形依旧是每况愈下。

一个大型企业，除了自己品牌的知名度以外，其美誉度也是相当重要的。现代人的消费已经不单单是“够用”这个理念了，尤其在娱乐行业中，“美誉”的作用远比知名度重要。索尼的成功就是一个典型的例子。

而回过头来看看世嘉，多年的名誉，因为土星的战略性失败而被毁于一旦，从而被基本排斥在日本市场以外。再加上反复的股票跌宕、反复的内讧新闻……扪心自问，作为消费者的你有多少仍然有信心给与这样的企业以支持？

这四年以来，世嘉所失去的，远不是十几亿美元那么简单！同样，也绝不是单单改变战略，走软件化的道路就可以扭转乾坤的。

世嘉的前景，是越来越难以预测了。

一 句 话 新 闻

“FF9”登陆北美市场

SQUARE宣布，美版FF9将在今年11月14日在北美上市。为了配合软件发售，SQUARE制作了全新的广告片，这些制作精良的广告片将会穿插在244部影片中，在全美1941家影院中播放。美国最大的游戏连锁零售商Babbage’s Etc.的行销主管Doreen McKenzie表示：“我们期待每一部FF系列的新游戏，因为它总能在销售榜上名列前茅。相信FF9一定不会辜负我们的期望。”

EA第二季财务报表出现赤字

全美最大的游戏公司EA公布了近期的经营收情况。据统计，在今年第二季中EA总共亏损了3千5百万美元(这些估算也包括了非现金获利部份)。EA表示，盈利减少的主原因是PS和N64游戏销量的下降，但是EA依旧认为前景乐观，因为PS2登陆北美后必定会极大的刺激软件市场。

亚马逊书店网上竞标第一台出厂的XBOX主机

虽然距微软神秘主机XBOX的发售还有近一年的时间，但是闻名的电子商务网站亚马逊书店却已经开始进行了主机的网络竞标活动，但是竞价对象绝非普通的XBOX主机！据称，这将是2001秋世界上第一台出厂的XBOX主机，不仅如此，这台划时代的游戏主机还将附带微软总裁比尔·盖茨的签名和他在今年3月10日的XBOX发表会上穿过的带有XBOX图案的夹克！据说这套豪华的XBOX主机已经被喊到了2550元美金以上，看来普通玩家是买不起了。

CSK集团股票创新低，SEGA亏损难辞其咎！

虽然SEGA投资方CSK总合研究所位居日本十大财团行列，

但日子也不好过，由于一连串的财务预测下降也让 CSK 股价跌到了八年来的最低纪录。业内人士分析，CSK 股票下挫主要有三个原因，第一是子公司 SEGA 的财务状况低迷，已经连续 4 年赤字；第二是传闻 CSK 集团总裁大川功年事已高，身体大不如前，一向以铁碗领导为主的 CSK 集团可能会产生内讧；第三是其它投资公司的财务表现都不如预期。

PSONE 亚洲地区发售

SCEH 于 10 月 25 日正式公布，便携型 PS"PS ONE"将于今年 11 月 30 日与 SCE 献给全球华人的全中文 RPG"射雕英雄传"同时发售！自 94 年 12 月发售以来，PS 一直都受到游戏界的欢迎和好评，全球 7500 万台的出货量更是令 PS 成为最流行的电视游戏机。而 PSONE 则是完全继承 PS 性能的便携主机，大小只有 PS 原型机的 1/3，如果配以日后发售的专用液晶显示器将更加适于户外使用。

第二批北美 PS2 到货

10 月 26 日北美 PS2 发售，首批出货的 50 万台 PS2 被玩家一抢而光。为了补足市场需求，第二批出货的 10 万台 PS2 也投入了市场，但是这 10 万台 PS2 同样供不应求，看来 SONY 还要多花点心思，争取在今年内消化掉北美 100 万台 PS2 的订单。

DC 版"格斗之蛇 2"发售日确定

SEGA 宣布，曾经风靡一时的对战游戏"格斗之蛇 2"将推出 DC 版，发售日定为 2001 年 1 月 18 日，售价 5800 日元。DC 版"格斗之蛇 2"除可完全移植街机版本外，还会追加诸多新要素，详细内容请留意本刊后续报道。

北美网站开始预约 XBOX 和 GAMECUBE

虽然距 XBOX 和 GAMECUBE 发售还有半年之遥，但是北美著名的游戏预购网站 http:// www.gamestop.com 已经开始接受玩家预定 XBOX 与 GAMECUBE。在主机发售前 10 个月就展开预定活动，这在游戏界是没有前例的。

微软计划在 2005 年推出 XBOX 2?

继 SONY 注册"PS3"相关资料后，微软也于近日提前注册了"XBOX2"的相关名称、商标和网络域名。据称，微软注册了 Xbox2.net、Xbox2.org、Xbox2.com 三个网络域名，而"XBOX2"网站的开通日期与 PS3 的预定推出时间一致——都是 2005 年，这无疑给业界带来了一个有趣的悬念！

KONAMI 取得北美赌博机制造权

日前，KONAMI 在美国内华达州举办的"Nevada Gaming Commission"发布会上表示，他们已经取得明尼苏达州政府许可，可以在明尼苏达州正式生产各式赌博机台。而这项业务将由 KONAMI 出资的子公司"Konami Gaming,Inc"负责。现阶段已有六款赌博游戏机台投入生产，预计 12 月投入市场。

欧版 PS2 DEMO 盘中包含 YABASIC 语言库

预计 11 月 14 日发售的欧洲 PS2 将随机附赠一片 DEMO 光盘，该盘还将包含 YABASIC 语言库。这样，懂得 YABASIC 语言的玩家就能够修改一些 PS2 的硬件设定，甚至作一些简单的 3D 特效。据消息灵通人事透露，SONY 之所会在欧版 PS2 DEMO 盘中放入 YABASIC 语言库，主要是想将 PS2 定位为"计算机用品"，这样就可以减免关税，因为在英国游戏机的关税要明显高于电脑用品。

ENIX 9 月决算盈利大幅提高

ENIX 在 11 月 13 日发表了 2000 年 9 月中旬决算报表。其中销售额度是去年 102 亿日元的两倍半，而有了 260 亿日元的佳绩。经常利益也比年提高了四倍，达到 134 亿日元的高标准。而增加收益的最主要原因就是"勇者斗恶龙 7"的大热卖（目前销量为 380 万套）。ENIX 表示，有关于下一代的 DQ 系列，目前尚未有完整的企划，但会优先考虑在 PS2 上寻求发展。对于跨平台开发游戏的问题，ENIX 表示要看玩家的态度。

Infogrames 代理 SQUARE 欧洲游戏发行

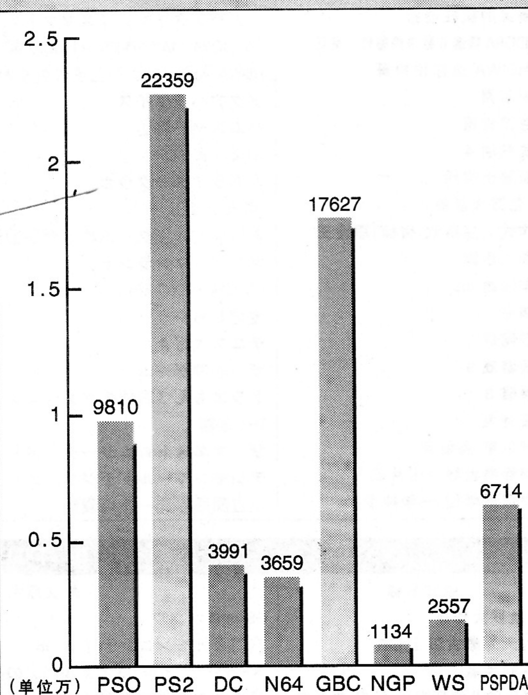
SQUARE 的游戏已经打入国际市场，所以在欧洲的代理权之争也已上演了好一阵子。现在终于尘埃落定，欧洲大牌游戏发行商——Infogrames 最终取得了 SQUARE 游戏的欧洲代理发行权。签约之后，Infogrames 可望在明年 2 月发行"FFIX"。

欧洲 SQUARE 举办有趣的投票活动

日前，欧洲 SQUARE 在官方网站上举办了一项非常有趣的投票活动，询问玩家最希望 SQUARE 在哪一台新主机上开发游戏。其调查结果更是出人意料，竟然有大约六成的玩家最希望 SQUARE 能在任天堂的 GAMECUBE 开发游戏！

北美"口袋妖怪·金银"热销

10 月 15 日，"口袋妖怪·金银"于北美发售，在短短一个月时间内"金银"的销量已经达到了 260 万套，可见皮卡秋的魅力确实无法抵挡。另外"口袋妖怪·水晶"也将在 12 月 14 日于日本首发，美版则计划在 2001 年 4 月推出。



以上月间销量统计表参考自日本"周刊ファミ通"杂志 11 月 10 日期。

～机种名称缩写对照表～

- PSO:PS ONE,PS 的便携式主机；
- PS2:PLAY STATION 2,SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- DC:DREAMCAST,SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- N64:NINTENDO 64,任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- GBC:GAMEBOY COLOR,任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- NGP:NEOGEO POCKET COLOR,SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- WS:WONDER SWAN,BANDAI 推出的 16 位黑白手掌机，
- PS PDA:POCKET STATION,SONY 为 PS 推出的 PDA。

12月PS新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
98甲子园	98甲子园	PS	魔法	SPG	7日
99甲子园	99甲子园	PS	魔法	SPG	7日
甲子园V	甲子园V	PS	魔法	SPG	7日
职业最强将棋2	将棋最强2	PS	魔法	TAB	7日
花火	花火	PS	魔法	TAB	7日
宠物世界	PET PET PET	PS	魔法	SLG	7日
RPG工具4	RPGルクール4	PS	ASCII	ETC	7日
麻将指南2 BPV	プロ麻将"兵"2BPV	PS	CULTURE BRAIN	TAB	7日
TAKARA精选 恋爱心情	"君の气持ち仆のこころ"	PS	TAKARA	LSG	7日
TAKARA精选 Q版赛车	コンバットチョロQ	PS	TAKARA	RAC	7日
TAKARA精选 DX社长游戏	DX社长ゲーム	PS	TAKARA	TAB	7日
PS牧场物语～女孩版	牧场物语～ハーベストムーン for ガール	PS	PACK IN VODEO	SLG	7日
电车GO!专家版	电车でGO!プロフェッショナル仕样	PS	TAITO	SLG	7日
王牌空战3复刻版	エースコンバット3エレクトロスフィア	PS	NAMCO	STG	7日
巫术～古之王女	ウィザードリィエンパイア～古の王女～	PS	STAR FISH DATA	RPG	14日
古惑狼狂欢节	クラッシユ・バンディクーカーニバル	PS	SCE	ACT	14日
VR飞龙拳HG	バーチヤル飞龙の拳HG	PS	CULTURE BRAIN	FTG	14日
幼稚园外传	幼稚园外传 华丽なるカジノクラブ DOUBLE DRAW	PS	AFECT	TAB	21日
改新!!德贝播报员	改新!!ダービーアナリスト	PS	Media Entertainment	不明	21日
山佐数码游戏 梅花月R	山佐 Digガイド・梅花月R	PS	YAMASA ENTERTAINMENT	SLG	21日
GGS2000系列	GGS2000シリーズ ATV:クアッドパワーレーシング	PS	ACCLAIM JAPAN Entertainment	RAC	21日
日本职业麻雀联盟公认 麻雀 免许皆传	日本プロ麻雀连盟公认 THE プロ麻雀 免许皆传	PS	naxat	TAB	21日
新・疯狂神射手	ガンバリィーナ	PS	NAMCO	STG	21日
美精灵的疯狂迷宫	ミズパックマンメイズマッドネス	PS	NAMCO	PZG	28日
PANDORA精选6幕末降临传～复活～	PANDORA MAX SERIES Vol.6ONI零～复活～	PS	PANDORA BOX	RPG	中旬
新HEIWA迷你柏青哥	HEIWA Parlor!PRO 不二子におまかせスペシャル	PS	日本网络系统	TAB	中旬
水中乐园	アクアパラダイス	PS	Victor Interactive Software	SLG	12月
天竺鼠物语	ハムスター物语	PS	CULTURE BRAIN	SLG	12月
魔法气泡4	ぷよぷよBOX	PS	克派尔	PZG	12月
假面骑士空蛾	反面ライダークウガ	PS	BANDAI	FTG	12月
DX亿万大富翁	DXモノポリー	PS	TAKARA	TAB	12月
工作式人生游戏 目标!职业王	お仕事式人生ゲームめざせ职业王	PS	TAKARA	SLG	12月
炸弹人乐园	ボンバーマンランド	PS	HUDSON	ACT	12月
战车阵线bis	PANZER FRONT bis	PS	ASCII	SLG	12月
逮捕令	逮捕しちゃうぞ(暂)	PS	NAMCO	AVG	12月
最爱网球	テニス大好き!	PS	TONKINHOUSE	SPG	12月
心理游戏9	ザ・心理ゲーム9	PS	VISIT	ETC	12月
机器猫3	ドラエもん3魔界のダンジョン	PS	EPOCH	ACT	12月
THE迷宫	THE迷宫	PS	D3 PUBLISHER	PZG	12月
大音乐家 圣诞篇	ザ・マエストロムジーク　メリークリスマス	PS	Global A Entertainment	MUG	12月
数码怪兽世界～卡片战争2～	デシモンワールドデジタルカードアリーナ	PS	BANDAI	RPG	12月
私立凤凰学园 一年纯爱组	私立凤凰学园一年纯爱组	PS	J WING	不明	12月

12月GB新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
GB哈罗大作战	GBハロボッツ	GB	SANRAIZUNTARAKUTHABJ	RPG	1日
六门天外蒙古骑士GB	六门天外モンコレナイト GB	GB	角川书店	RPG	1日
快乐邮件城	スーパーミメル GB ミメルベアのハッピーメールタウン	GB	TOMY	ETC	1日
机器猫的儿童研究所 汉字 学习篇	ドラエもんのスタディボーイ学习汉字ゲーム	GB	EP OCH	ETC	1日
机器猫的儿童研究所 九九 乘法表	ドラエもんのスタディボーイ九九ゲーム	GB	EP OCH	ETC	1日
宇宙网络SN－01	スペースネット SN－01	GB	IMAGINEER	AVG	1日
宇宙网络SN－02	スペースネット SN－02	GB	IMAGINEER	AVG	1日
唐老鸭～拯救蒂琪大作战	ドナルドダックデイジーを救え!	GB	CORBIEYE SOFT	ACT	1日
勇者斗恶龙Ⅲ	ゲームボーイドラゴンクエストⅡそして传说へ……	GB	ENIX	RPG	8日
麻雀大会	でじこの麻雀パーティ	GB	GAGA COMM	TAB	8日
格兰蒂亚GB	グランディアパラレルトリッパース	GB	HUDSON	RPG	8日
电车向前走GB2	电车でGO!2	GB	CYB ER FRONT	SLG	8日
卡片占卜	だぁだぁにぁとつぜん☆カードでバトルで占いで!	GB	VIDEO SYSTEM	不明	8日
口袋妖怪 水晶	ポケットモンスタークリスタルバージョン	GB	NINTENDO	RPG	14日
飞龙拳GB	飞龙の拳列传GB	GB	CULTURE BRAIN	ACT	15日

12月PS2新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
试练足球	グレイテストストライカー	PS2	TAITO	SPG	2日
SIDE WINDER MAX	サイドワインダーMAX	PS2	Asmik Ace Entertainment	STG	7日
第一神拳	はじめの一步 VICTORIUS BOXERS	PS2	ESP	ACT	14日
麻雀宣言	麻雀宣言 叫んでロン!	PS2	TAITO	TAB	14日
装甲恶魔	トップギアデビル	PS2	KEMCO	RAC	21日
7～莫尔摩斯骑兵队	7〈セブン〉～モールモースの骑兵队～	PS2	NAMCO	RPG	21日
旋风战斗机 国际版	フレースヴェルグインターナショナルエディション	PS2	GUST	STG	21日
终极吸血鬼 上卷	BLOOD THE LAST VAMPIRE 上卷	PS2	SCE	AVG	21日
终极吸血鬼 下卷	BLOOD THE LAST VAMPIRE 下卷	PS2	SCE	AVG	21日
机动战士高达	机动战士ガンダム	PS2	BANDAI	ACT	21日
明信片印刷师	カラリオ　はがきプリント	PS2	EPSON	不明	上旬
梦幻试演会2	ドリームオーディション2	PS2	JALECO	不明	中旬
保镖	バウンサー	PS2	SQUARE	ACT	12月
新大航海Ⅲ	Neo ATLUS Ⅲ	PS2	ARTDINK	不明	12月
最后胜利	WING BACK	PS2	光荣	TAB	12月
黑暗之云	DARK CLOUD	PS2	SCE	RPG	12月
钓鱼大赛EX	レイクマスターズEX	PS2	Dazz	SPG	12月
疯狂猎杀	CRAZY BUMP'S	PS2	SYSCOM ENTERTAINMENT	未定	12月
Q版赛车HG	チヨロQ HG	PS2	TAKARA	RAC	12月
快乐印表机	まみむめ☆もがちょのプリントアワー	PS2	IDEA FACTORY	ETC	12月
新滑雪风云	COOL BOARDERS CODE ALIEN	PS2	USP SYSTEMS	SPG	12月
温泉桌球	いくぜ!温泉桌球!!	PS2	彩京	SPG	12月
狂舞之犬	Dog of Bay	PS2	MarvelousEntertainment	不明	12月
可爱赛车HG限量版	チヨロQ HGチヨロQジエニーハイグレードBOX	PS2	TAKARA	RAC	12月
游戏之选5洋	GAME SELECT 5洋	PS2	悠纪 ENTERPRISE	TAB	12月
D.N.A	D.N.A	PS2	HUDSON	ACT	12月
高尔夫天堂DX	ゴルフパラタイスDX	PS2	T&E SOFT	SPG	12月
库里库里大作战	くりクリミックス	PS	From Software	ACT	12月
拖车狂走曲	トラック狂走曲～爱と悲しみのロデオ～	PS	METRO	RAC	12月

12月DC新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
突击风暴	CHAR GE' N BL AST	DC	SMS	STG	2日
青之6号	青の6号 岁月不待人 – Time and Tide –	DC	SEGA	AVG	7日
烧燃吧!正义学园	燃えろ!ジャスティス学园	DC	CAPCOM	FTG	14日
黄金国之门第二卷	エルドラドゲート第二卷	DC	CAPCOM	RPG	14日
J联盟实战足球 特别版	不明	DC	SEGA	SLG	21日
桑巴DE阿明哥2000	サンバDEアミーゴ ver.2000	DC	SEGA	ACT	21日
弟子之舞	でじこのまいブラ	DC	ISAO	ETC	21日
月华剑士～幕末浪漫第二幕	幕末浪漫第二幕 月华の战士 Fnal edton	DC	SNK	FTG	21日
音速小子大乱斗	SONIC SHUFFLE	DC	SEGA	ACT	21日
侦探绅士DASH!	探侦绅士DASH!	DC	ABEL	AVG	21日
梦幻之星DC网络版	ファンタシースターオンライン	DC	SEGA	RPG	21日
梦幻之星DC网络版 初回限定版	ファンタシースターオンライン初回限定版	DC	SEGA	RPG	21日
库洛魔法使 录像带大作战	カードキャプターさくら知世のビデオ大作 战	DC	SEGA	ETC	上旬
库洛魔法使 录像带大作战 限定版	カードキャプターさくら知世のビデオ大作 战 UMIED BOX	DC	SEGA	ETC	中旬
快乐高尔夫2	ゴルフしようよ2新たなる挑战	DC	SOFT MARKS	SPG	12月
GUN SPIKE	ガンスパイク	DC	CAPCOM	ACT	12月
恋爱危机 完结篇	恋爱危机 完结篇	DC	KD	AVG	12月
罪恶工具X	ギルティギアX	DC	SAMMY	FTG	12月
巴斯钓鱼梦	バスラッシュドリーム·エコギアパワーワームチャンピオンシッ	DC	VISCO	ACT	12月

12月WS新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
最终幻想	ファイナルファンタジー	WS	SQUARE	RPG	9日
莱姆骑士 蛙少女	ライムライダー·ケロリカン	WS	BANDAI	ACT	9日
天竺鼠乐园3	どこでもハムスター3おでかけサフラン	WS	贝克	SLG	14日
迪拉斯2	TERRORS2	WS	BANDAI	不明	21日
数码怪兽大冒险02暗黑迪玛斯	デジモンアドベノチャー02ディーワンテイマー	WS	BANDAI	RPG	中旬
另一个天堂	アナザヘヴン – mem orottheose	WS	Ome ga Micott	AVG	下旬
算盘	そろばんぐ	WS	nax at	不明	12月
仙界传武一仙界传封神演义	仙界传武一TVアニメーション仙界传封神演义より	WS	BANDAI	RPG	12月

ロックマンエックス

ROCKMAN X5

洛克人 X5

PS 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2000年11月30日

最新的洛克人终于赶着PS的末班车来到了我们的面前。新的故事,新的人物,新的玩法,唯一不变的只有洛克人永不言败的精神,以及玩家们一颗颗火热真诚的心。但面对现实,365也要扪心自问——玩家的贵族时代真的要来了吗?

版面责编/365

新时代的英雄即将登场

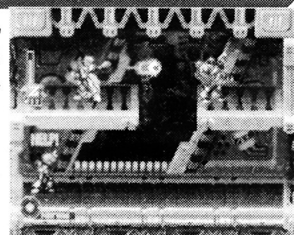
OPENING MOVIE

技师道哥拉斯

新作动画风格复古,也缺少了原先低龄化的感觉。人物也更加帅气。同时,危机也就从这些昏黄的镜头中开始了。敌人是谁?迫降卫星的真实目的又是什么?难道洛克人版的"一年战争"开始了吗?

危机! 距离卫星坠落——24小时

有洛克人就会有危机(也许反着说更好),这次将危机带到了太空。到底是谁将卫星破坏了呢?要将危机解除,勇敢无谓的洛克人不但要上"刀山",还要下"火海",化解各地的危机。



同样的风格,PS顶级的画面素质,仍旧会吸引许多新老玩家。

新作新人 新登场!

应该承认,虽然《洛克人》的影响里主要来自"洛克人",但游戏中其它角色是否优秀对于作品的成功也是这致关重要的。如果没有后来登场的ZERO,也很难保证《洛克人》现在的人气。所以每次新作登场,也就是一些新人大展宏图的时候。

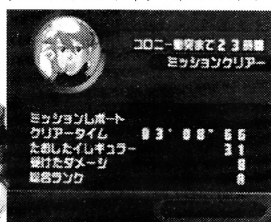


A级雇佣兵戴尔梦

猎人总监西古那斯



领航员爱莉雅



↑这次游戏的领路人爱莉雅会在每关的开始布置任务,并在任务结束后给你统计通关过程的时间和水平等级。

以下是游戏前4关的BOSS简介



●古利斯利
以打倒对手夺得其武器进而卖掉为乐趣。

库拉肯●
过着平稳生活的他从事能量学的研究工作,可他为何而战?

●霍达尔尼库斯
激光工作学的权威人物,利用自己研制的兵器令对手恐惧。

玛可音●
有着强烈责任感的海洋博物馆馆长兼海上警备队队长。



古惑狼 クラシツユ・バソディクーカ～ニバル
明星狂欢节

PS | 厂商:SCEJ | 类型:ETC
发售日:2000年12月14日

噢,古惑狼又回来啦!

虽然古惑狼可说是PS上快乐形象的代表,但听说拥有古惑狼肖像权的公司即将把它送到XBOX上,那是否意味着这款"古惑狼"将是在PS世界里最后的一笔呢?真是难以想象,这款如此精彩热闹的欢乐游戏,竟然会是向PS做的一个告别仪式?

版面责编/365

疯狂的娱乐PARTY开演

本来就是PS欢乐代表的古惑狼,正好赶上年末发售,如果不是很忙的话,和家人(朋友,父母?妻儿??)一起玩这个快乐的节目,一定是件非常快乐遐意的事情。当然说服家人的可能在"古惑狼"这边已经全面准备好了,就差你的努力啦!

对于熟悉这个系列的玩家来说,新作的魅力不仅因为它更注重游戏的娱乐性,以及更加提高的画面素质,还要因为它聚集了系列各代中的精英,所有人气的角色都将在这个世纪之末登场,并且会有一些新鲜的独创角色。好好感觉一下各个角色在速度、力量以及形象上各不相同的魅力吧!而且还有十分丰富的舞台设定,足够大家玩的。

反派角色汇集于此

正所谓:没什么别没钱,缺什么别缺人。在一款乱斗逗笑的节目中,虽然正面角色不能少,但没有"狰狞"得可笑的反派角色,必定会使游戏乐趣减少。所以,在"明星狂欢节"中,聚集了历代登场的反派角色,和"古惑狼"一同登场献技。



恶参谋——尼特拉斯·布里欧

↑在《古惑狼》1代和2代中活跃的名人,这次为了证明自身实力而加入战团。

白痴学者——科尔迪克斯

←总是不放弃征服世界的想法,又总是以失败告终的疯狂科学家。难道参加这次快乐年会还要带着什么不可告人的阴谋吗?

←坏蛋参加的气垫船竞赛。

超级猛男——泰尼虎

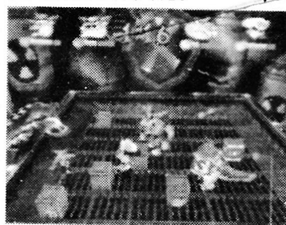
←浑身怪力的泰尼虎这次还是为了要打倒克修拉而战。

强调多人游戏乐趣的游戏

本作最多支持4人的乱斗,如果你有手柄分插的话,可一定要尝试和大家一起玩的模式,这也是为什么这个游戏可以同家人一起玩的一个重要原因。由于可以4人乱斗,也能够强强合作,所以模式足够丰富,而且乐趣无穷。在可选模式中,共有30余种不同类型的小游戏,可以说总是有新鲜的东西让你体验,而且规则肯定简单。这回老爸不会玩得头疼了。

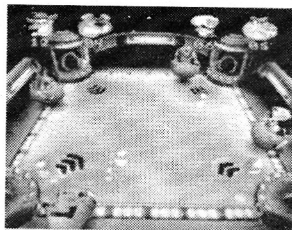
娱乐游戏之丢箱子

在这个模式中,玩家要快速捡起地上的箱子后,投掷出去攻击对手。在这个模式中也分为几个场所,像森林、雪山和下水道等,善用特殊的"炸弹箱"等特殊道具是取胜的关键。



↑下水道里又黑又窄,在相互攻击的时候,要小心别掉到下水道里哟!

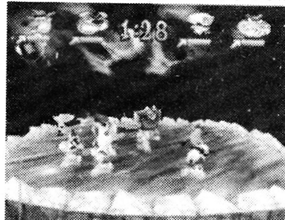
娱乐游戏之玩玩具



←用玩具来决定胜负的迷你游戏,都是些儿时熟悉的弹簧马之类,一定要集中注意力,尽快击到对手呀!上图就是一个击球游戏,你要用巨大的锤子将球打到对方的门洞中去。(有点像冰球啊!)

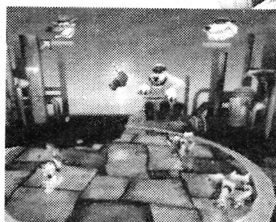
娱乐游戏之比力气

是单纯力量的对决,包括开着坦克轰击敌人的"坦克大战",在冰雪擂台上的"冰上相扑"等,这可是千钧一发的紧张时刻哟!

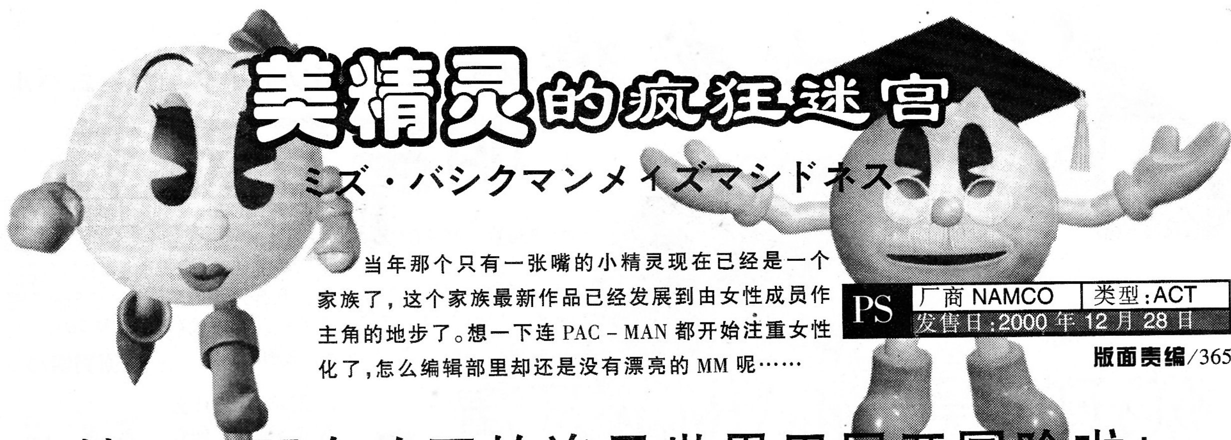


←这就是冰上相扑了。

想一个人玩吗?这里有单人的『故事模式』哟!



←同以前类似的模式,照样要疯狂疾奔吧。而且可以双人合作哦!一起齐心协力克服困难吧。



当年那个只有一张嘴的小精灵现在已经是一个家族了，这个家族最新作品已经发展到由女性成员作主角的地步了。想一下连 PAC－MAN 都开始注重女性化了，怎么编辑部里却还是没有漂亮的 MM 呢……

PS	厂商 NAMCO	类型:ACT
	发售日:2000 年 12 月 28 日	

版面责编/365

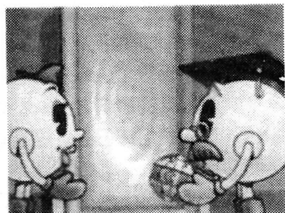
美精灵又要在吃豆的诡异世界里展开冒险啦!

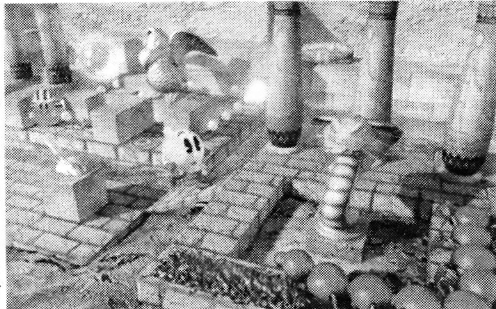
不知各位玩家是否还记得去年是小精灵诞辰 20 周年吗? 没想到今年就出了一个漂亮妹妹的故事。虽然精灵的 MM 感觉总是怪怪的，但仔细感觉一下，她还真漂亮呀! 那这次的故事是什么呢。

在小精灵居住的乐园里，小精灵快乐地在这块土地上幸福的生活。但是，有一天一个黑影——也就是宇宙中"久负盛名"的魔女侵入了这个祥和的土地，并且窃走了在乐园中象征美丽美德的宝石，使得这个乐园失去快乐的保护。魔女抓走了乐园的公主，并将美丽的乐园变成了废墟。于是，我们的美精灵开始了永无止境的冒险之旅。


↑好象美精灵冒险的周围处处充斥着危机呀!

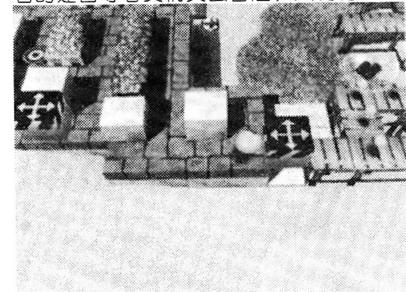
当然，既然是精灵世界的故事，自然是少不了吃豆的，虽然这次的舞台已经进化得非常美丽并且充满了玄机，但"吃豆"的本质是不会改变的。我们漂亮的美精灵依旧要在各个广大的冒险舞台上找"豆"吃，当收集到所有需要的物品后，就可以找到破关的方法。


看到同样圆身的精灵博士了吗? 我们和美精灵一同冒险就是要依靠他了。博士发明了"精灵机"，可以让人自由进入精灵世界。但就在博士给我们作讲解的时候被绑架了。我们的冒险首先要从解救博士开始。



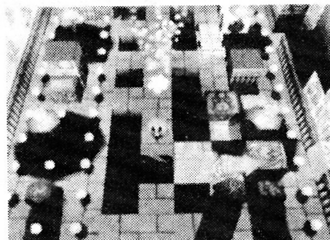
超级丰富的舞台设定

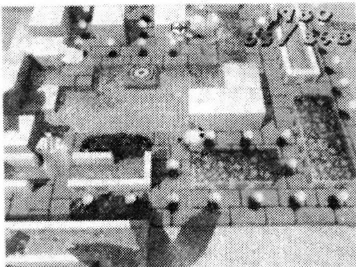
作为系列的传统，丰富的迷宫设定是不可或缺的。本作共有 180 个左右的迷宫等着美精灵去冒险，只有将这些迷宫完全破解之后，才能够将公主和博士完全救出来，也才能将精灵世界的危机化解。

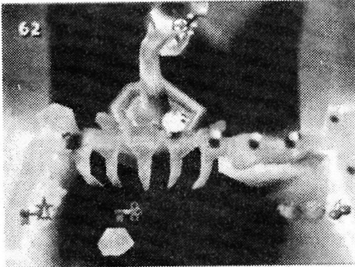

↑荒漠里，有会动的方块，可将他们堵住道路或用来踮脚来拿道具。

本作将 ACT 游戏的精髓带入，将简单的操作与有趣的迷题结合在一起，肯定能够使许多玩家欲罢不能，就像当年玩小精灵最初代时的感觉一样。

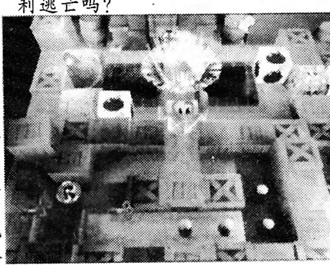
不过游戏的模式似乎还是老路数，收集迷宫里的宝石，解救博士，最终击败 BOSS。但在完成的手段上却大大丰富了，玩家可以使用更多的道具来辅助自己破关，而且游戏也正是通过这些工具来给玩家在不知不觉中制造更多乐趣的。


↑能在不明身份的敌人追击下顺利逃亡吗?


←有些关的敌人竟是些可爱的小动物。



←常在深渊走，哪有不害怕的? 稍不留神就会……


→有的地方会到处出现爆弹，一旦被炸着，那可就……



由鸟山明爷爷来负责的人设

勇者斗恶龙Ⅲ

ドラゴンクエストⅢそして傳説へ

版面责编/365

GB	厂商 ENIX	类型:RPG
	发售日:未定	GBC 专用

如果加上超任的复刻版，那么3代则是全系列销量最大的一代，也可以说是系列中最受玩家拥护的作品。如今这个最有人气的3代要在GB上登场了，不知继1999年发售的1、2代后，这次又会给GB创造什么奇迹吗？

动人的故事、亲切的系统，一切依然健在



艾吉恩贝亚城

←不知你还记得在FC上的情景吗？GBC的表现力怎样呢？

由于是复刻版，所以完全是在既存基础上制作的，而且依靠GBC较强的硬件能力，所以你一定可以感受到在FC上的感动。原先3代的性格系统、时间概念、大富翁游戏以及转职和3人组队这些都在呀，而且还追加了原创的要素哟！

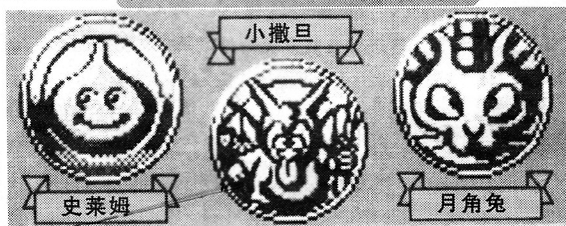
←收集情报是《勇者》系列以及RPG游戏不可或缺的要素。



↑这就是游戏开始时接受"不可思议之声"提出的质问。游戏会根据回答的结果来决定的主角性格。

GBC版追加的重要元素是……

彩色GB新增要素就是"怪物徽章"系统。在与怪物战斗后就有机会可以拿到"怪物徽章"，种类高达150种，收集之后通过"徽章之书"进行整理。



←而且可以利用通信对战线与朋友交换『徽章』的收集成果哟！

时间经过的概念是……

真实世界是有时间概念的，而《勇3》则是系列中首次出现这种真实化的系统。时间在一分分的流逝，而随着时间的变化，环境状况也会有所不同。而且某些事件也只有在特定时间才会发生哟！



↑不同时间不同地点，人们的生活习惯和表现也有变化哟！

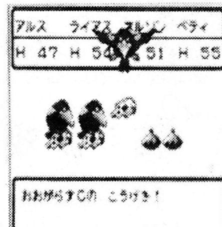
大富翁？



玩家可以在旅行途中发现玩"大富翁"游戏的地方，通过掷骰子来决定如何前进。还会有许多事件发生呢！

彩色GB的战斗画面更有看头！

在GB版同系列的游戏中，3代首次实现了战斗时怪物们的动画处理。敌人会以顺畅的动作和个性的攻击手段来对付玩家。而且，主角使用魔法时的效果也会尽量漂亮地重现，仿佛让玩家看到了当年的FC版。



→这好象是食肉的乌鸦，以人骨进行攻击的怪物。

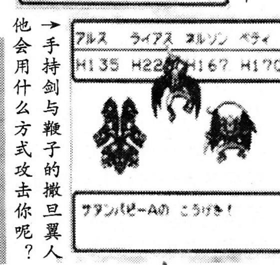


←魔法妖婆从跨下的扫帚上跳起，使用恢复魔法。

→从右边的连续图可以看出，本作的战斗画面虽然在背景处理上为零，但怪物的行动确实流畅了。这样一来，玩家在战斗的时候就更容易将自己投入其中了。



终于实现了以动画表现的攻击动作



→手持剑与鞭子的撒旦翼人，他会用什么方式攻击你呢？



燃烧吧 正义学园

燃えろ！ジャステイス學園

版面责编/365



DC | 厂商:CAPCOM | 类型:FTG | 发售日:2000年12月7日

以热血高中学生为题材，并非常注重故事性的对战格斗游戏终于要出续篇了。一直以独特世界观和爽快感为特点的作品这次在DC上会有何表现呢？这回世嘉迷们不用去嫉妒PS玩家独占该作品了。 版面责编/365

DC原创要素大公开



←2人协力作战的强化，3人作战组合。玩家感觉最明显的应该就是对前作

三对三的格斗形式

由前作2人合作攻击演变而来，更具魄力（眼花缭乱）的新组合形式，全队的合体攻击名称也由原先的“爱与友情的双人合击”进化为“正义与勇气的3人合击”。当然，新技的威力要比2人合击威力更大，也更华丽了。（那以后难道还会有4人、5人……）当然，使用的难度也更大，需要多达5个能量格。不过，原先的双人合击仍旧作为超杀而存在。借助新主机的强力机能，华丽格斗必将能够展现，但不知道在实战中是否实用？

↑双人合作的必杀技在本作中仍旧是格斗中很重要的部分。

↓醍醐仍然是本作的重要角色，但面对突然出现的情况，他还能保持冷静的判断力吗？





事件突发系统

←这也是新作中即将加入的要素，在游戏进行的过程中，会有意料之外的事件发生，还会有神秘的人物登场。看左图，醍醐正在闯关，突然出现了“还有4.6秒”的文字。之后，一个女性战士出现，在画面上上也出现了“别被打败”（上）和“阻止他”（下）的字样。虽然现在我们还不知道事件发生的内幕是什么，但肯定的是，这个系统一定可以使游戏变得更有悬念，更能吸引玩家的兴趣。

格斗游戏还可以玩大富翁？

初次听到这个消息，365还有些不相信。但听说是从PS版2代“热血青春日记”模式上继承下来的迷你游戏，我还真有些后悔没有深玩一下PS上《正义学园》的第2作。从现有的资料来看，这个模式不但可以轻松的娱乐，而且还加入了养成的要素。本作的大富翁游戏是在培育模式里的，玩家在这里还可以做出属于自己的，修改过的角色。知道在养成过程中，角色会学到新的必杀技、加强自己的体力和灵活力等，没准还有事件发生。其实除了大富翁游戏以外，PS版的“热血青春日记”模式里的许多迷你小游戏，这次都是很有可能登场的，DC更大的媒介容量和强力机能，完全可以将这些登用的。像什么棒球赛啦、百米跑啦等等，真是趣味十足呀！



←玩腻了格斗，还有益智游戏玩！

新学校与新角色登场

确定参与这次乱斗的学校有太阳学园、五轮高中、杰斯提斯学园、正义学园以及新的圣纯女学园、外道高中，有了这么多的学校，一定会出不少好斗的学生。哎，在日本人手下，怎么会有这么多的不良少年呢？虽然冠名很堂皇，但对于365而言，即使没有正义，只要有和平就好。



→老主角八智同黑暗学生会头领九郎之间的对峙就意味着正邪的对抗吗？

确定！与街机互动

本作的DC版与街机版预计将同日发售，虽然基本模式两家会有很大的不同，但我们可以利用记忆卡将DC的资料记录下，用在街机上。这种形式以前曾经使用过，但不知国内玩家是否实践过呢？

超时空要塞 MACROSS M3

——M3 战记

DC 厂商：翔泳社 类型：STG
发售日：2000 年冬季(预)

超人气的科幻作品游戏新作终于要在 DC 上登场了，而且作品中启用了 MACROSS 系列原班人马负责游戏美工的监制，河森正治、板野一郎以及人气插画家美树本晴彦，都是本系列的 FANS 所喜爱的。尽管这个游戏系列的游戏性经常受到指责，但对于同 365 一样钟爱此作品的朋友，一定非常期待新世代主机用强大功力将浩大的 MACROSS 世界震撼地展现出来。

版面责编/365

系列的魅力——华丽的空战在 DC 上空闪过



地球年轻的飞行天才——马克思

梅特拉提的驾驶精英——蜜莉雅

虽然本作故事设定在电视版之后，但竟然启用这两位天空上的冤家作为主人公，还真有些令人诧异。其实此二人在实力上完全不输于人气极高的明美和一条辉，用他们开创新的故事，也会别有一番趣味吧。相对明美和一条辉暧昧不明的感情关系，这一对夫妻的深厚爱情，可能更容易产生动人的爱情故事哟！

河森正治的机械设计也是被玩家及簇拥们热衷的要素之一。看着精密还带有帅气的坐机，恐怕不少朋友都会有驾驶的冲动吧。本作将出现许多系列机种，他们其实多是从电视版中唱主角的 VF－1（骷髅战机）和注重宇宙性能的 VF－4 型改进过来的。

VF－3000

VF－1 系列的最新代表机种

VF－5000

VF－14

VF－4 系列最新的代表机种

VF－4 系列发展机型的典范，宇宙性能强劲。

像图片中那种飞弹乱舞的场面，可算是 MACROSS 的招牌要素了，当初正是因为这股气势才将 365 吸引到这个世界中的。如今新作登场在 DC 上，用比以往更强悍的机能来描绘的空战格斗，是否能将原作中飞弹你来我往以及战机腾挪回闪的格斗艺术充分表现出来呢？

此外想必各位已经能从图中看出，本作的形态为三维射击，由于主机 3D 表现力的强大，在宏观表现上已经接近将作品还原为真实的可能，至少对于重视画面表现的玩家来说，本作肯定要比 PS 上的要更强眼哟！希望她的手感和游戏性也不要令我们失望呀！

确认独创机体

VF—9

蜜莉雅专用机，红色的外表展现了主人公豪放的性格，属于安全领域 AVF 系列的原型机，擅长近音速的空中格斗。

波澜壮阔的原创故事即将展开

本作的舞台设定介于电视版《超时空要塞》与 OVA 版《MACROSS PLUS》之间，对于其细节尚未有详细的资料，但可以肯定的是，本作将会有许多我们熟悉的内容登场。其实，只要配合超时空要塞庞大的世界观，以及精彩激烈的空中格斗，游戏都会给予簇拥们无限的遐想。精彩想必是肯定的喔！

魅力——可在广大的 3D 空间自由驰骋

但攻击敌机会不容易吗？不会，活用先进的瞄准系统，什么王牌都可以被你击落。捕捉、发射这一连串的动作定会让你狂呼过瘾。当然，再好用的系统也是有限制的，练好技术才是关键呀！

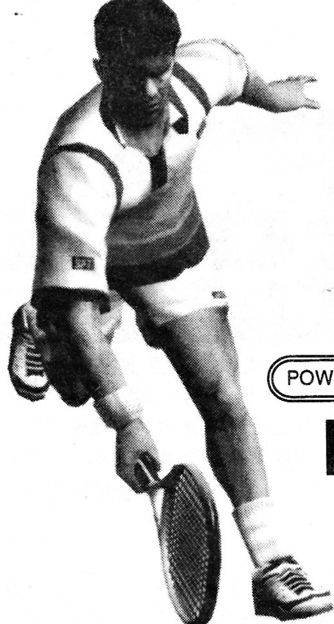
用技术指令发出"必杀秀"

这次，可以使用漫天乱舞的飞弹和机炮以外，还有一种独创的必杀技系统，玩家可以通过输入适当的指令，使坐机发出华美的攻击动作。这种类似格斗游戏的设计，很有可能给陷入重重包围的玩家带来瞬间破敌的快感哟！

新感觉的组合改造模式

本作新要素多多，还有这个从未登场过的组合系统。每种战机都有 1～3 格的组合容量，可以在琳琅满目的零件工厂配组各种零件，以强化本机不同方面的性能。看着自己心爱的坐机不断强化，心中肯定喜不胜收。

●我总是站在SEGA造的船上，捏着一张已被浇湿的旧船票，与风浪博斗。（辽宁阜新市海洲区 凌晨）
天语（唱）：都说风雨宗，这点痛算森么！为森么，为森么，为森么？



VR网球

世嘉职业网球

POWER SMASH · SEGA PROFESSIONAL TENNIS

DC 厂商：HITMAKER 类型：SPG
发售日：2000年11月23日



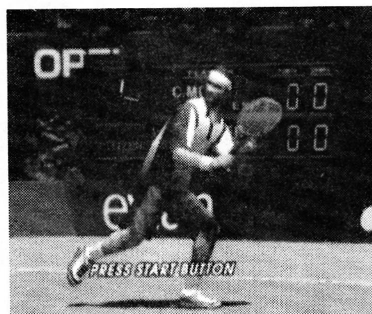
这款游戏移植自街机，它是自VR射手以来罕见的长期位于街机榜首位的运动游戏。也正因为是街机，本作追求彻底的画面表现以及最高的耐玩性。当然移植到家用机之后，原创要素无论如何是少不了的，这里就向大家介绍游戏的基本打法和带有RPG要素的世界巡回模式。本作首发于美国，并创下销售记录，想体验真实击球感的玩家一定不要错过。（文责天语）

球路变化多端，不可拘泥于一种战法

游戏时只有扣杀和轻吊两个键，可用ANALOG摇杆来控制选手移动。发球时会出现力量槽，并可通过方向键大致决定发球的落点。同样，接球时除了要移动选手外，在按扣球/吊球键之前也要通过方向键来决定将球击在对手场内何处。

以上虽然看似平淡无奇，实际打起来却要费一番功夫，毕竟对手击球后，你不得不判断它的力道和落点。反过来进攻时你也要不断地迷惑对手，在其迟疑间一个大力扣杀，便会出现如题图那样的大迫力重播画面。

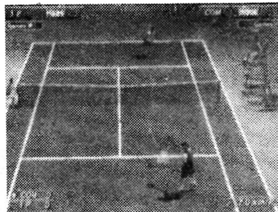
值得一提的是本作CPU角色的AI奇高，特别表现在双打模式下。有时进入第三轮比赛后，出现的“底线吊球型”双打选手，令擅长网前抢攻的你哭笑不得。所以要认真研究打法、战术。



↑选手全部实名登场。而画面也十分细腻——真实的动作，真实的广告牌，真实的运动装品牌……

令人欲罢不能的WORLD CIRCUIT模式，平添一分游戏魅力





←↑要在地图画面上找对手比赛，赚取金钱和经验值。

进入此模式后，会见到一个“大地球”地图，上面的物件会随着你等级的提高而增加。其基本流程如下（具体可随个人好而定）：

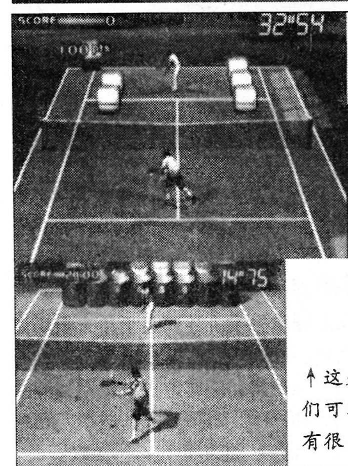
1、首先可进入TRIAL(LV1)，与对手进行资格赛。随着赛事的深入，比赛难度变高，局数变多。

2、可进入训练模式下，熟悉各种高难操作，以使自己的实力UP。

3、要么继续进行资格赛，要么进入SHOP。

4、商店是出售球员和比赛场馆的地方，你攒的钱愈多，买的时候就愈轻松。

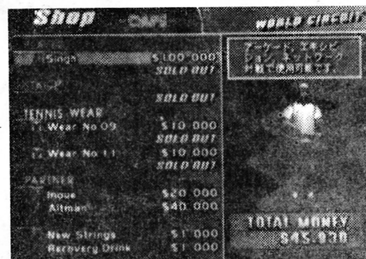
5、地图画面下按START，可详细查看你的选手能力。





↑这是五种训练比赛中的三种。挑战它们可不那么容易。然而一旦将其完成，会有很高的奖金。检验操作的好地方。





↑引进新的球员和场馆要到“SHOP”。

●某日，吾玩过维罗尼卡后依然沉浸在游戏之中，走到一小店想买根冰棒解渴，忽曰：老板，来根维罗尼卡。老板曰：没进过此类冰棒。（浙江台州 包安）

●死或生2（DC日版），对比PS2，相信你会作出正确的选择。（广西北海 裴永明）

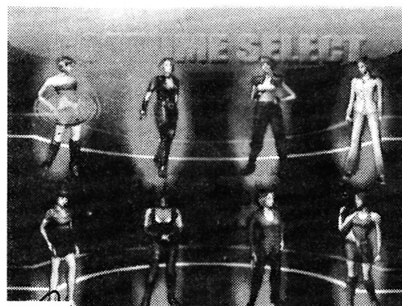
威力提升的恐怖感现在

BIOHAZARD 3

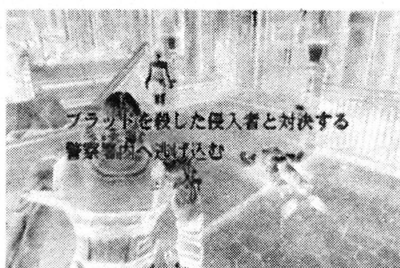


DC 厂商:CAPAOM 类型:AVG 发售日:2000 年 11 月 16 日

已经发行 PS、PC 版的 AVG 名作到发稿时已经发卖，不知国内的玩友有否玩到。对于这款已登场近 2 年，被众多玩家精湛和喜爱的旧作复刻版会有多大吸引力呢？鉴于国内的特殊情况，或许不少玩家又要收藏了。DC 版虽不会有专门的画质提升，但凭借 DC 良好的多边形生成能力加上 VGA—BOX 输出，我们定能看到比 PC 版更干净悦目的画面。不过最主要的是，这次一定要有不同于先前版本的内容。



←可选服饰真是丰富，令人还真有再穿一次的愿望。右下角是 DC 版原创的，兰色紧身装，可比原来那身衣服更性感哩！



ONLY DC ① 让女主角外表最靓丽的版本

集中了其它版本的优点，并在 DC 版上追加了独特的服饰之后，新版 BIO3 的吉尔将会收集 PS 版 6 种、PC 版追加的 1 种，再加上独创服装，共计 8 种。不知各位 PS 版的专家们是否将那隐藏的 6 件衣服找出来了呢？这回 DC 玩家可以省心了，不用费劲就连 PC 版的衣服也借了过来，而且在游戏开始，就可以直接选用哟！

ONLY DC ② 注意 VM 上的心电图

还记得《代号维罗尼卡》上突突的心电图吗？有了 DC 的 VM，终于把健康检查从菜单中解脱出来了。这样简单了操作，加重了游戏的紧张感，恐怖还在，你的勇气还在吗？



ONLY DC ③ 提供 4 种难度选择

除了与 PS 相同的 ORIGNAL MODEL 模式外，还增加了与日本海外版相同的 ARRAGNE MODEL，在这个模式中，适当增强了僵尸们的攻击力，并在总体上提高了游戏的难度，非常适合那些对自己有信心的朋友来重新检验一下自己的能力。

可惜，缺点也是令人烦恼：服装只能在初始画面上更换，也就是吉尔逃出大楼的刹那间更换，之后就只能穿固定的服饰了。

BIOHAZARD 4

↓CAPCOM 像 SEGA 学习？这次街道的感觉是不是有些莎木的味道？

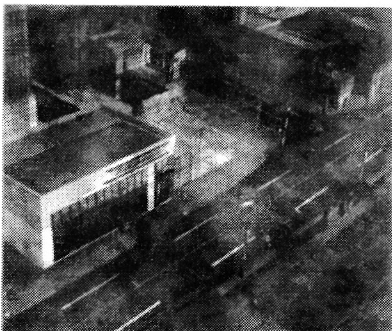
PS2 厂商:CAPAOM 类型:AVG 发售日:2001 年(预)

其实，CAPCOM 尚未正式公布《生化危机 4》，我们在这里只是根据早先于“东京国际幻想电影节”上播放一段全长 30 分钟的，名为《BIOHAZARD 4D : Executer》(执行)的 CG 电影，许多在场的观众都对其中精细的描绘手段和营造的恐怖气氛留下了深刻印象。



非常血腥却很写实的画面，正是延续 BIO 神话的得力法宝。

正统续作离我们还远吗？注目焦点



→看来这次是血腥加暴力，为何人类总是在危难前显得弱小呢？



虽然我们得到的不是新作的公布消息和游戏画面，但看到了素质如此之高的电脑动画，也会让无数僵尸迷们心动不已吧。的确，这个系列已经在玩家心中留下深刻的印象，全系列全球发售量超过 1200 万，虽然 DC 上发表了外传类的《维罗尼卡》，但人们还是热烈期待正统 4 代的出现。原来有消息说新作将会于 2000 年 1 月登场 PS2，但由于《鬼武者》的延期，使得两作很有可能同时销售而吃掉彼此的市场。所以，CAPCOM 将会视《鬼武者》的销量来制定 PS2《生 4》的发售日期，而且很有可能要定在 2002 年的 3 月(实在太漫长了)。

但根据 10 月 19 日的〈日本经济新闻〉报道，CAPCOM 将会在明年秋季发表通吃所有家用主机与 PC 的游戏，不知会是……

GT3 GRAN TURISMO 3 Aspec

感受驾御疾风驾驶的快感
享受超越真实的视觉冲击

GT赛车3

PS2 厂商:SCEI 类型:RAC
发售日:2001年初(预)

主要述说
名称从"2000"到"3"转变的原因

原本命名GT新作为《GT2000》，是因为预计它将会在PS版《GT2》发售后的3个月内，也就是PS2发售初期问世，既希望通过名作带动主机销量的提升，也希望它能将PS2的卓越机能尽情展现。所以，为了追赶进度，预计只设置街机模式，也只是收录50种车型和几条赛道而已。所以这个当初认为比较简洁的GT新作由于在系统的完善性和庞大性上很难与传统符合，因此冠以正统名称"3"实在勉为其难，故启用"2000"的副标。



注意
新作不但夸张地使用了实时环境反射，而且会将原本十分明显的"锯齿"现象减小，使画面干净利落。

当然，在实际的制作过程中，研究人员才思泉涌，不断完善原先的想法，将车辆类型上到150种，而且还将"GT模式"、"执照模式"和"冠军杯模式"等新思路加入近来，使得整部作品越来越成熟，也越来越可以背负起担当"GT"系列第三作的重任了。

当然，由于新思路不断被加入，使得游戏开发时间被大大延长，从2000年上半年延期至2001年，鉴于时间上的拖后，所以"2000"的名称亦失去了它应有的意义。因此，最终新作名称由《GT2000》过渡到了《GT3》。

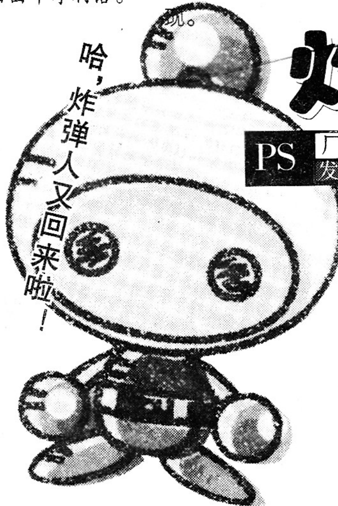
全面强化的新作，只要见过就不会忘记。

GT系列一向强调赛车游戏的表演性，即使在PS上仍旧能使GT赛车们在严重的马赛克中作出一级反光效果。以前难以实现的想法可在新主机上实施了。其实，应该感谢制作组将制作周期延长，使货真价实的作品摆在我们面前。不过，没想到连SECI自己开发的作品都要严重延期，可见PS2的开发难度。不过相信精心制作的《GT3》定可超越当初《山脊赛车5》的总体表现。

炸弹人乐园

ボンバーマンランド

PS 厂商:HUDSON 类型:PUZ
发售日:2000年12月21日



哈，炸弹人又回来啦！

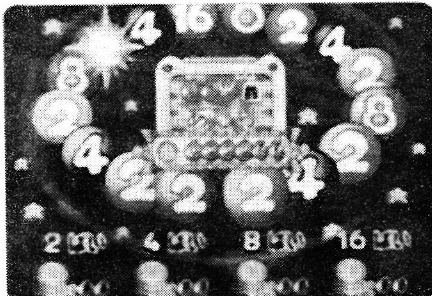
不知不觉，现在已经是炸弹人的15岁生日了，哈德森为了纪念这个特别的日子，特地制作了一个"炸弹人"和玩家的"乐园"。回想"炸弹"带给我们的乐趣，回想那些逝去的快乐时光，让我们在这个快乐的游乐场内尽情放松自己吧！

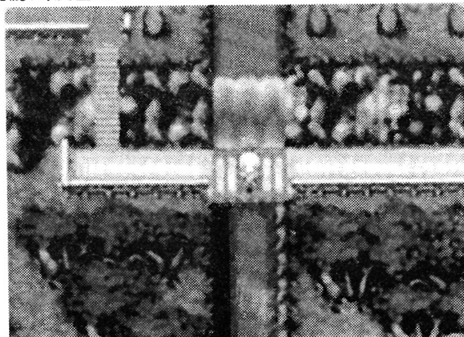
时至今日，炸弹人已经炸累了吧，它已经不仅仅是开工开路的先锋，而是一个名人哟。所以哈德森特地为它准备了这个庞大的游乐院。这个游乐园由"绿色地区"、"蓝色地区"、"黄色地区"、"红色地区"和"白色地区"5个区域组成，而且每个地区还有划分，并且不同区域的游戏设备也不相同呀！


↑真是其乐融融呀，好象历代炸弹人都要聚集在这里似的，简直就是一个美妙的PARTY。朋友，你没被感染吗？

一定要注意收集拼图

虽说是娱乐性节目，但并非没有难度。每当你玩过一个游戏，你都将会获得一个"拼图"，用这个拼图可以去交换"B卡片"。只有持着"B卡片"，才能到新的舞台去玩哟！


←玩赌博的时候可要小心哟，运气不好可能就亏到老家去了。


→游戏中不但有广阔的游戏空间，而且还有丰富的游戏设备，从老虎机到云霄飞车，几乎你所熟知的游乐设施，这里都有，而且还有不少你没见过的哟！而且还可和朋友们一起玩团体战，相互捣乱或共同作战都是可以的。快选择自己喜欢的地方去吧！

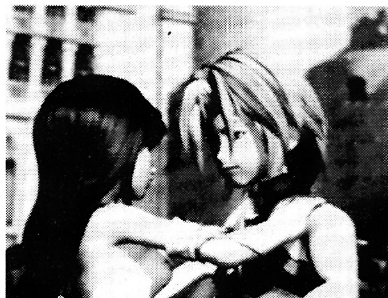
PS业界大事记





1月7日

“最终幻想Ⅸ”动画完成



从年初开始，许多玩家们所引颈期盼的PS大作“最终幻想Ⅸ”，于1月7日这一天终于有更进一步的消息了！当日，SQUARE公司在夏威夷的工作室表示，预计将于2000年度推出的“最终幻想Ⅸ”已完成了部分的CG动画。开发人员表示，SQUARE的美国分公司在先前曾裁了不少的CG美术人员，致使“最终幻想Ⅸ”的CG影片开发进度严重落后，而SQUARE公司在完成“最终幻想Ⅸ”的部分动画之后，打算将CG部解散、以后便采取好莱坞的外协方式。1月7日之前，“最终幻想Ⅸ”由日本总公司负责开发，完工后再统一整合CG动画。

SQUARE公司的游戏一向以CG影片画面精致、故事情节及人物设定引人入胜而闻名……或许采取外协方式是为了顺应形势，但自从SQUARE公司做出这项决定后，玩家们可能无法再看到原创游戏公司亲自制作的动画影片，不免有些遗憾！在1月7日这天，SQUARE公司正全神贯注于游戏软件的开发，并且将以PS2的游戏为优先，而PS用游戏排在次要位置。关于“最终幻想Ⅸ”，若能够开发顺利，就可以于今年夏天面市。

神奇！HUMAN复活？



1999年因为不堪资金长期亏损的重负，退出游戏开发业界的知名游戏开发厂———HUMAN公司，为了安置公司旗下的60名软件开发人员，决定与另一家软件开发商SPIKE公司（以“V－拉力赛”闻名）合作建立了另一个、资本额为3000万日元的小型子公司———Vile。该公司自去年10月就已开始参与游戏开发（目前由SPIKE发售的“爆走传说2”），发行则由SPIKE公司负责统筹，而SPIKE公司的现任社长则兼任这家新公司的社长。HUMAN公司在过去也曾是日本25家主要软件开发厂商之一，其代表作有“钟楼”、“火爆摔角”等多项脍炙人口的作品，在今年初时宣布退出游戏业界，并专注于电玩学校经营的决定时，着实令不少支持的玩家感到遗憾。不过，在今年1月7日，HUMAN的开发小组原班人马将转移至SPIKE公司，那么喜爱原HUMAN公司作品的玩家们就不怕再也玩不到他们的游戏了。

周间焦点

Digicube的销售统计

1月1日，日本游戏经销商Digicube公司公布了旗下18,000间连锁店统计数字。自1999年12月至2000年1月4日为止，日本软件销售排名。其中PS游戏占8款，而DC游戏则占2款。

1月14日

“Final Fantasy The Movie”最新速报

玩家们是否想过，未来的电影明星可能不是真人，而是一名由电脑以多边形科技所创造出来的虚拟人物？如果是“Final Fantasy The Movie”的动画设计师们的话，就有可能了！

SQUARE公司早些时候公布，将以该公司的RPG大作系列“最终幻想”为基础主题，进行电影的制作式开发。而这也是业界第一部采用“实摄人物”而成的动画。换句话说，这些人物看起来没有传统CG的不真实气味，而就像真人一般，因为他们是“虚拟演员”。



“对于我们来说，制作这部电影最大的挑战，就是要通过电脑CG模拟“真人的动作”，特别是面部的表情、头发及衣服质感。”电影制作人如此说道。

“这比模仿非人类角色，像昆虫或恐龙的动作要难上几百倍，因为我们每天都在“看”别人的动作，所以对人类各种细微的动作会挑剔得更苛刻。”

为了能更真实地表现出一些细微纹理，像脸部的表情和皱纹，SQUARE 公司专门设计了一个独特的软件，提供给制作这部电影的夏威夷分公司的150位工作人员使用。不过，有关这些创作的所有过程和相关资料，全都被列为“第一级机密”，严禁泄漏。2001 年前，他们肯定不会公布这张照片的人物资料，我们甚至看不到“她”的整个面容，不过至少我们知道她是女性人物了。这部电影的时代背景定于遥远的 2065 年，而 2065 年的地球则是被外来民族占领了。

“Final Fantasy The Movie”结合了互动式游戏和电影特效的科技，“所以才会让这部电影看来如此特别！”。

在北美已经可以预定 PS2?

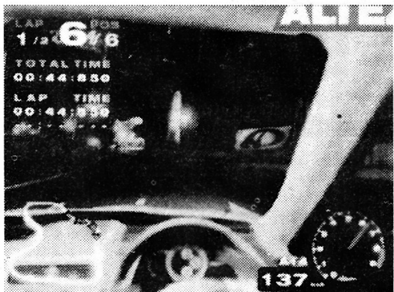
预定 2000 年 3 月 4 日，于日本发售的 SCE 重量级主机———PS2，在1月14日左右的时期，于北美居然已经开始接受预约了！在当时的情报中，SCE 公司采用一反常态的销售策略，在日本先行推出，欧洲及北美则是于秋冬之时推出。如此，使得 PS2 于欧洲的上市日期略晚一季。正因为如此，北美的网络购物公司“Game spot”为欧洲玩家提供了线上订购的方式来提早购得 PS2，而预约的玩家也可保证在 9 月 30 日至 10 月 30 日以内得到这台 20 世纪末登场的次世代主机。但是先行得到的代价可不便宜，仅订金就高达 399 美元（约合人民币 3200 元），如此高的价位并不是一般玩家可以负担得起的。

不过，当时的情报和现在的情况颇有出入，日本于 3 月 4 日先行推出没有错，但是北美 PS2 预定于 10 月 26 日登场。



SQUARE 公司首款 PS2 发售作品登场

SQUARE 公司继之前“最终幻想Ⅸ”动画开发接近完成的轰动性发言后，当即于第二周再一次发布重要消息该公司所制作的 PS2 专用游戏，并不是于去年东京电玩展秋中所展出的动作游戏——“保镖”，而是另一款名为“驾车感觉 Type－S”的赛车游戏。



SQUARE 公司的“驾车感觉 Type－S”并不是一般的赛车游戏，而是一款类似“GT 赛车”的赛车模拟游戏。不但游戏中所有的车辆都会以真实式样登场以外，更有其他各大汽车制造厂如丰田、日产等直接支持。

例如，以往的赛车游戏就算制作得再真实，也都是限于外表给予玩家们的真实感。从来没有一款赛车游戏有让玩家们看到车子的内部设备的。而这款“驾车感觉 Type－S”不同，车中极为真实的内部设计，让玩家们在切换到“车手视点”时，即可亲眼欣赏到。让玩家们从里到外，都可以享受到真正赛车手的感觉。在 1 月 14 日的时段，“驾车感觉 Type－S（暂）”的发售日预定于春季，价格等则尚未确定。



1月21日

PS 圣诞节商战传捷报 销售总额 15 亿美元

在1月初，SEGA 公司的 DC 初发售，并且市场情况还算可以的情况下，SCE 公司于1月21日公布了，PS 系产品于 99 年圣诞节前后销售总额为 15 亿美元（约合人民币 124 亿元）。这当中也包括了 PS 主机、相关周边、软件等收益。PS 在 11 月初至 12 月底之间，共卖出了 300 万台、游戏 1500 万份的佳绩。1 月初于北美已经有 2500 万台的销售记录，也成为现在市场占有率最高的家用主机。在美国，平均每 4 个家庭就有一台 PS。面对如此庞大的市场，SCE 的美国分公司总裁表示，未来 PS 在北美仍会有很大的发展空间，并将和 PS2 并行发展。

1月28日

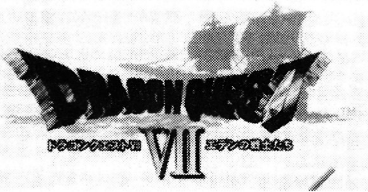
SCE 的网络购物商店 Playstation.com

在此时期，为了配合即将于 3 月 4 日发售的 PS2，SCE 公司宣布新成立的 Playstation.com.JAPAN 公司将于 2 月 1 日开始营业。这家公司所提供的服务，是让消费者通过电脑上网，就可以直接订购商品（目前预计提供 PS、PS2 的硬件和软件），另外他们预计在 2001 年开始进行以 PS2 为主的电子商务。由于 PS2 也同时具备了可观赏 DVD 的多媒体系统，因此网络商店也预定销售此类相关产品。

如此的做法，似乎不仅提供了玩家们更方便的购物服务，也可以省下在采购上所花费的时间，因此网络购物对于忙碌的现代人来说，几乎已经成为一种趋势。而 SCE 公司耗资 4 亿 8 千万日元（约合人民币 4000 万元）所建立的电子购物网站，除了为消费者网上购物提供服务之外，也将为公司间接累积直销经验，为开发 PS2 电子商务作准备。

2月3日

“勇者斗恶龙Ⅶ”公布延期！



ENIX 公司 1 月底宣布，该公司将于 PS 上推出的“勇者斗恶龙Ⅶ”已确定将延期到 5 月末。

原本去年 12 月 29 日发售的“勇者斗恶龙Ⅶ”，因为开发工作上的问题延到今年 3 月，而现在再次发表发售延期至今年 5 月。

其实此前就传出“勇者斗恶龙Ⅶ”会为了避开 PS2 的发售而再次延期的消息，这次延期的理由是否真如传闻所言，可能也只有 ENIX 公司本身才知道了。

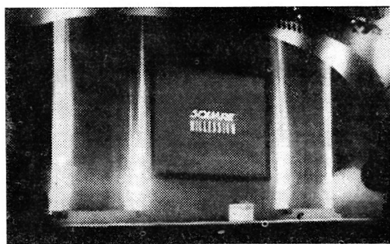
与PS2同时发售大作销售时间更动

开发"山脊赛车"系列、"铁拳"系列等著名游戏的厂商NAMCO，于2月初左右时期在官方网站公布，原本预计即将在3月4日发售，也就是与PS2同时推出的游戏"铁拳TT"及"山脊赛车V"的发售日作了调整，"山脊赛车V"维持原发售日不变，而"铁拳TT"则是延期至3月30日。

SQUARE千禧祭隆重登场

史克威尔千禧祭终于于1月底开办。PLAY ONLINE于此登场，许多由SQUARE公司所提倡的网络娱乐观念及连线游戏，都将由此登场。而最令玩家注意的，就是会场上一口气公开的"最终幻想"最新系列三步曲。

首先PS作品"最终幻想Ⅸ"按计划于今年夏天登场；而PS2作品"最终幻想Ⅹ"则是采用了某些网络要素的新一代"最终幻想"，预定于2001年春季登场；最后是"最终幻想Ⅺ"，完全网络形态的游戏，预计将于2001年夏季登场。



2月19日

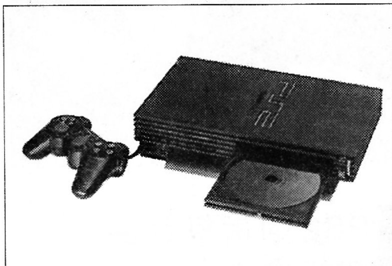
PS2预约争夺展愈演愈烈

在3月4日PS2发售前，众玩家担心无法于发售当天买到，所以纷纷寻求其他的预约管道。

在日本赫赫有名的网络购物商店"TSUTAYA"，当时即展开了PS2预约权争夺活动。玩家们加入此项预约抽选活动，幸运者才能获得以预约方式购买PS2的权利。由于当时大部分店家都不让玩家预约订购PS2，因此这可说是一项福音，不过前提也必须要运气好才行。此活动当时于2月12日至2月29日止，而TSUTAYA的服务区域只限日本当地。

PS2"向下相容功能"并非百分百

2月中旬，SCE宣传部对外表示，PS2将无法完全地向下对应PS游戏的相关消息，作了正面答复。由于市场投资人对此消息相当敏感，深怕PS2会因为无法执行PS所有的游戏而推迟发售日，造成了SCE股票在东京证券交易市场暴跌。SCE公司为此再度重申，虽然PS2无法执行所有PS游戏，但是PS2在3月4日发售的日期并不会因此而延期。SCE公司发表了这个声明之后，SCE公司股票立即暴涨。



"放浪冒险谭"大获好评!

日本游戏业界游戏评分最具权威性的电玩周刊杂志"FAMI通"，其游戏评分能够达到满分40分的话，着实是一件非常不容易的事。继"N64塞尔达传说"、DC"灵魂能力"，接下来便是由SQUARE于2月20日推出的PS用软件"放浪冒险谭"了。



PS模拟器旋风引发专利诉讼

被美国允许发售的PS模拟器"Virtual Game Station"，因为侵犯了PS主机在制作过程中多项专利权，再次被SCE公司起诉。

Playstation.com网络销售PS2

SCE公司于2月21日宣布Playstation.com已经卖完所有能够在3月4日供应的PS2主机，想在3月4日得到Playstation.com销售的PS2，应该是没有门路了。

2月23日

东京电玩展2000春PS软件专展?

每年的电玩界盛会"东京电玩展2000春"于2000年4月开办。而举办东京电玩展的CESA亦依照惯例于2月23日公布"东京电玩展2000春"的参展软件。总共展出游戏软件数共148款。其中以PS为平台所开发的游戏数量即占约3分之1左右，约50款游戏，极为惊人。

2月25日

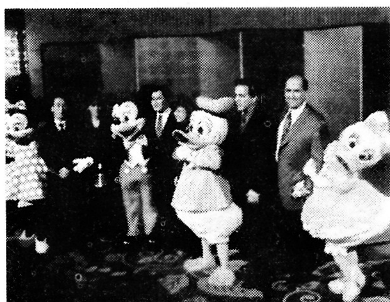
PS FESTIVAL 2000玩家们抢先体验

"PLAYSTATION FESTIVAL 2000"于2月17日早上十一点在日本东京幕张开幕。当时的主要活动是，让玩家们及各业界人士能够在PS2发售日前夕抢先体验！现场另外还举办了让大家进一步了解PS2硬件功能解说，以及各开发厂商名制作人现身发表还未发表的软件。

发表会上，CAPCOM公司与GAME ARTS公司发表合作宣言及PS2版"生化危机"新作开发宣言、TECMO公司制作人板垣伴信发表PS2版的"死或生2"的移植宣言等。

SQUARE、迪斯尼两大公司进行合作

2月18日于下午，著名软件开发厂商SQUARE公司在"PLAYSTATION FESTIVAL 2000"举行了PS2软件开发的发表会，宣布SQUARE公司与迪斯尼进行软件上的合作开发计划，并且角色设定一职将由曾担任"最终幻想Ⅶ"、"超时空之钥"等人气作品角色设定的野村哲也先生执笔。



3月1日

PS2售前一周 日本业界状况

已接近PS2的发售日期，当时SCE社长久多良木健曾表示PS2的初次出货量为100万台，而业界曾传出不可能出货一百万台之类的说法，使得消费群被无数谣言搞得人心惶惶。

在2月中旬，SCE的网络购物商店Playstation.com刚开始接受网络预约PS2时，刚5分钟即发生因过多使用者要求登入而造成死机的事件，于当天SCE公司立即请IBM公司进行紧急伺服器增强的动作。原先为20台的伺服器，此次一口气增加到35台。比起事故前，已可应付一小时120万次的网络存取动作，并且立即可再度进行预约。

周间焦点

3月3日 PS2推出,PS降价?

SCE广报部在3月3日这一天否认该公司有计划在PS2推出后，将现有PS主机的价格再度调低的消息，并表示目前调低PS主机的价格是没有任何意义。至于在PS的软件方面，则可能在合理的范围内降价。

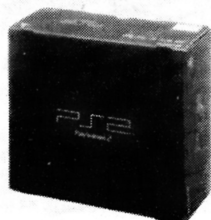
3月3日 8MB记忆卡,不得输出?

SCE公司于3月3日这天正式确认，PS2主机和8MB记忆卡由于日本法规限制，将无法输出至其国外销售。

3月10日

PS2发售三天 共销98万台!

3月10日SCE公司对外宣称，PS2自3月4日在日本全国开始发售仅三天，便达到98万台的销售佳绩，不过SCE公司并未说明这是实际销售量，还是订购量。不过日本某业界人士指出，PS2在三天内的出货量可能少于SCE所公布的数量，因为三天中日本小卖店出货量，达不到98万台的惊人数量。



"最终幻想Ⅸ" 发售日确定

"最终幻想Ⅸ"的实际发售日为今年7月份。SQUARE公司记者会上再度重申SQUARE公司为PS2所开发中的"最终幻想Ⅹ",可望于明年春天时期发售。而"最终幻想Ⅺ"则由原先预定的2001年夏天延期至2001年秋天发售。



PS2的街机互换基板发表

3月上旬，SCE公司宣布了一条有关于PS2大型电玩用互换基板的消息,SCE公司于日前已提供NAMCO公司PS2互换基板用软件的软件开发工具。互换基板主要在于方便日后受玩家们欢迎的街机游戏移植家用版主机。PS2互换基板及PS2主机在硬件原理上是相同的，所以在开发时可以省下大量的时间及开发费用。

3月17日

PS的最大对手登场 XBOX一周前发表

美国时间3月10日,微软公司在美国与日本同时举行发布会，会上展出了一直处于传闻中的XBOX。预计于2001年秋天推出的这款新主机,没有公布价格。

PS2有缺陷? DVD播放问题多多

PS2发售一周后,SCE公司不仅要应付缺货状态，还得应付记忆卡的故障现象、及DVD播放的不良问题等。

有些玩家表示，在使用PS2运行PS软件之后再播放DVD影片,会发生不能放映的现象。可是如果重新将PS2主机附赠光盘中的播放程序下载到记忆卡中，DVD播放功能又会回复正常。有些第二区DVD无法播放。

如果玩家们先玩游戏再看DVD影片，多半会出现无法辨识区码的情况。根据SCE公司的说法表示，的确有此现象发生。但该公司初次表态时不承认这是因为主机的结构问题；认定此问题发生的原因是使用者在特定环境下使用的现象，并不是所有主机都发生这种情况。3月11日SCE公司宣称，PS2放映DVD影片时发生的问题，原因是有些早期发售的记忆卡存在一些缺陷，并有可能在一定的情况下破坏记忆卡内部记忆。

周间焦点

3月15日 PS2抢手

由于PS2记忆卡方面的问题,使得在日本国内的出货量处于停顿的状态，因此有些日本零售商公开以45000日元的代价收购二手PS2主机，然后再以5万日元以上的价格转卖给抢购的玩家。

3月24日

SCE公司获得 日经BP技术奖

3月21日，由日本最具规模的平面媒体——"日本产经新闻"科技部门所举办一年一度的"日经BP技术奖"，公布的得奖名单中SCE公司的PS2游戏主机榜上有名。由于PS2优秀的半导体开发技术获得了日经BP技术奖中的大奖。这已是第十届日经BP技术奖，过去十年中技术大奖几乎没有家用电玩主机染指。

PlayStation.com公布 PS2主机故障原因之一

3月下旬，SCE公司电子商务相关网站PlayStation.com布告栏公布PS2的使用注意事项，PS2不能以斜置方式运行游戏或任何DVD影像光盘。当软件在运行状态时，不能移动主机，因为这些细微的动作，可能造成PS2运行故障。

SCE对PS2观看全区 DVD问题作出处理

PS2发售当天，不少拥有日本地区以外区码的DVD的玩家，随即测试PS2的DVD播放功能是否真如传闻中所说的具有全区域格式识别功能。结果在正常的情

况下，PS2本身所搭载的DVD播放功能只能够观赏第二区的影音DVD。

但在PS2发售约两周后，海外某网站便传出一条令人吃惊的消息，用一种遥控器可以干扰DVD播放软件对DVD地区规格的检查。就像用秘技那样跳过DVD影片区域码检查，便能观赏到任何区域的DVD影片。而SCE公司在事件发生之后随即宣布推出新版本PS2 DVD播放程序的消息，阻止玩家们利用日本版的PS2观看其他区域的DVD影片。这套驱动程序将在下一批SP2主机发售时推出。此外，针对此前使用不当方法来观看海外版DVD时出现故障及播放DVD影片时所发生声音跳音现像等问题，SCE公司采用新主机配备新版DVD播放程序的驱动光盘。对于已买到第一批PS2的玩家，可以自愿寄回光盘更换新光盘。

4月14日

第四届日本游戏大奖颁发

由CESA（电脑娱乐软件协会）主办的第四届日本游戏大奖，3月30日在日本东京国际会议中心举行颁奖典礼。第四届日本游戏大奖由一般玩家、及CESA会员在99年1月1日至12月31日期间所发售的各游戏软件中提名候选作品。3月30日对各提名作品进行投票。获第四届日本游戏大奖的作品是SCE公司所推出PS专用PDA游戏"随身玩伴"。另外，这个游戏还获得了游戏设计奖和角色设计奖。

4月21日

PS2销售量突破200万台

SCE公司于4月中旬表示，PS2发售以来，到4月16日总共发售的数量已超过200万台。

至三月底截止，SCE公司统计总销售出货量约为140万台，而接下来的半个月时间便有60万台的销售佳绩。如此，PS2



便在短短的一个月内达到了200万台的销售量。同时SCE公司还表示日后仍然要维持月产50万台PS2的生产量。

4月28日

PS3将于2005年登场

到2005年PS3将会发售。SCE公司社长久多良木健表示："到2005年，世界各个主要国家对应宽频网络的通信设备都已经有一定程度的发展，新一代主机PS3或许就会登场。"

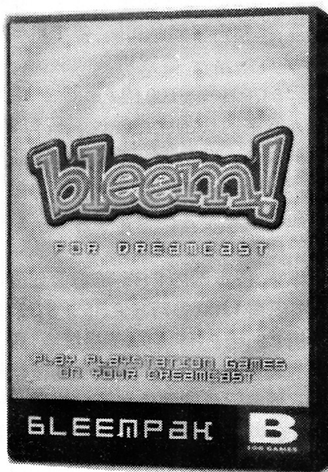
这是4月8日"日本读卖新闻"对久多良木健采访时得到的消息。不过多久社长此番话是以"今后网络通信基础的长足发展"为前提的。虽然这还是许多年以后的事情，但还是引起了玩家们的关心。我们特地访问了SCE，向他们请教这项构想已经具体化到何种地步。

"我们当然不会认为本公司对于电子娱乐事业的计划、到PS2就算告一段落。社长说这番话的意思，应该是他对将来的构想，同时也是我们将来要努力发展的一个方向。"（SCE广报部）

5月26日

SCE公司再度控告Bleem！

SCE公司5月份再度对Bleem公司提出控告。对于Bleem在Dreamcast上推出"Bleemcast"模拟器，使得PS软件可在DC上使用，游戏的各方面增强效果，居然比PS2本身的画面增强了不少，



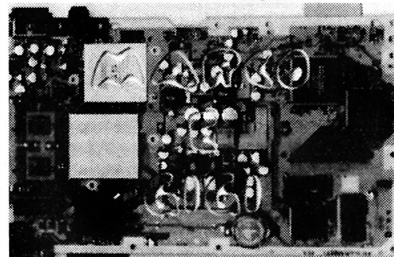
相信光是这点就令SCE公司非常紧张……

SCE公司在控告Bleem侵权的诉讼状中表示，Bleem侵犯了SCE公司6项专利权，而Bleem在宣传海报上使用了PS软件的游戏画面，这也已经是一种侵权的行为了。

另一方面，Bleem对于SCE公司的控告表示，SCE的行为是在欺凌电玩业界的弱者。

6月9日

SCE公司再投巨资扩大PS2元件生产



6月1日，SCE公司宣布，为了改变PS2在日本严重缺货的状况，准备日后即将进行海外的销售以及将来的网络化项目，决定投入1250亿日元的巨额资金扩大0.18微米至0.15微米的芯片生产线。

SCE公司去年已投入1300亿日元改建生产线，现在又推出第二个生产线增加计划。项目全部投产后，预计可达到月产1万枚芯片的生产能力。

此项计划，不仅可以提高PS2的128位CPU EE及绘图芯片GS的产量，还能实现DVD/CD的相关LSI电路集成化，使PS2的成本下降及生产能力大增。

6月16日

PS2：以全球销售1000万台为目标

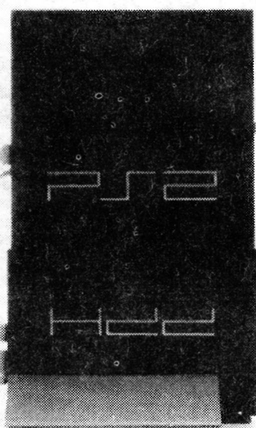
SCE公司在东京都举办的"PlayStation Meeting"上，披露了有关PS系列产品的各项商业策略。

首先SCE公司社长久多良木健先生表示，到5月24日为止PS2的总出货量已高达200万台，在购买PS2的玩家中，约有百分之三十的玩家为首次接触电玩。如此看来在PS2时代扩大玩家的占有层次也是SCE公司将来相当重要的课题。

接着，久多良木健表示，近期预计日本销量将达到400万台，北美地区达到300万台，欧洲地区达到300万台，台计1000万台PS2的惊人销售量。现在正进行开发中、并且已经发表的PS2专用软件总共有389款。另一方面，为了满足全球玩家对PS2的需求量，改变日本国内PS2缺货的状态，SCE公司已投入巨额资金扩大元件制造厂，提高PS2的产量。

最后，SCE公司表示将致力于PS2的下一个目标，也就是众人所期待的网络对应功能。

PS2专用大容量硬盘驱动器发售预定



SCE公司针对PS2日后对应的“Broad Band Transmission”(一线多频道传输方式)高速网络功能，需要大容量资料传输或下载保存的问题，决定将于今年冬天在日本国内推出PS2专用硬盘。

事实上，这款PS2专用的“硬盘”，并非只是具有储存大容量资料的功能而已。SCE公司的这项周边，把硬盘和以太高速网络连接配件整合。换句话说，这项周边是硬盘与以太高速网络连接配件整合后的产物，通过PC卡与PS2连接。今后可以使用CATV有线电视网或DSL *（Digital Subscriber Line，利用电话线进行高速数据传输的线路）的方式进行高速网络连接。而原来预定提供网络电子商业服务的“e－Distribution”，也会及早运行。

这款带有大容量储存硬盘功能的配件也不仅用于网络的资料，对于平常PS2执行CD/DVD规格的游戏或程序时，也会作出“资料暂存”的动作，使PS2执行软件时，能够省去许多的读取时间。

另外对于多片装游戏或软件中的资料，也可一次存入硬盘中，除了加速资料读取外，还省去了“换盘”动作。日后软件商一旦推出大量的追加相关资料，也可一并存入。为将来游戏形态的发展，提供了广泛的前景。

硬盘除了有助于PS2执行游戏程序，对于游戏软件以外的应用软件，也可以通过PS2多种扩张端子来运行。例如近年来以爆炸的速度流行开来的数字照片资料管理、保存甚至特效处理等，以及对高解析的数字影像用大容量硬盘来进行录制等等。将来，运用PS2所附加的强大周边——硬盘，或许有可能成为数字家电。

再就是大家最关心的问题了，硬盘的容量多大呢?对于这个问题，久多良木健社长表示，“我们非常希望能够有更多的玩家使用这款极为吸引人的周边，以市面上10GB硬盘的价钱面市。而容量方面，对10GB硬盘嫌不够用的玩家必定不在少数，所以我们预定将容量提高40GB至50GB。”虽说现在PS2专用硬盘的容量尚不明朗，但想必一定是至今最为物廉价美的周边产品。

另外，将于今年10月份在美国发售预定的北美版PS2，LSI晶片制造技术将由0.25进化至0.18，如此一来PS2内部主机版的大小也缩小了约一半以上，所以北美版的PS2专用硬盘，将是内置式的。

Ps one：以新生活为主题

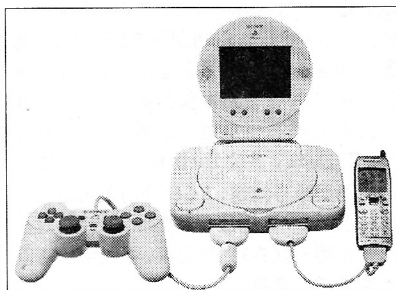
今年的“PlayStation Meeting”最为抢眼的，除了硬盘及网络周边外，就是日前不断传言的迷你型PS了！这是为了适应已来临的网络时代所推出的新型PS。

SCE公司表示，PS自1994年12月发售以来便受到众多玩家们的喜爱。到今年5月底为止，PS的总出货量已超过7300万台，可以说是全世界最为流行的家用主机了。这次即将发售的SCPH——100型迷你PS主机，除了继承原型PS原有的机能外，也整合了网络功能，使该机种定位于“个人网络整合”游戏机。

代号SCPH——100的Ps one，采用适应个人网络时代的全新设计，只有PS三分之一大小，加上明年春天发售的液晶显示屏，迷你性、便携性大幅提高，无论在家还是在旅行途中，都可以享受PS软件带来的乐趣。

近年来，日本国内PHS的普及速度惊人，目前已有1700多万台PHS。SCE公司将发售PS与PHS之间的接续线，建立大规模的高速网络。原本只限于制作软件的世界，现在已延伸到软件与网络融合完成新型态的网络娱乐形态。在游戏同时，通过PHS下载最新资料或追加程序等，并且还可与其他同在网上的玩家进行记忆卡资料交换等。

PHS接线，不止对应PS，亦对应PS2。随着使用网络服务的玩家人数激增，SCE公司在准备伺服器的同时，也与多数软件开发厂商进行交涉中，希望日后可以推出更多对应网络功能的软件，满足玩家们的需求，提高生活娱乐的质量。



7月7日

“FF9”如期发售预约量135万套

SQUARE的PS大作“FF9”在上个月达到了50万份的预约量，但是这个数字在“FF9”发售前夕又增加了近两倍，达到了135万份。尽管比“FF8”的167万套少一些，但是考虑到在PS2发售后PS市场已经开始渐渐萎缩，加之“FF9”的宣传周期比较短，因此这样的成绩已经能够令人满意。

7月7日早上商店未正常营业前，游戏专卖店门口已是人头攒动，游戏迷们争相领取自己在店中预约的“FF9”。据统计，“FF9”的首批出货量为260万套，而这260万套软件几乎在首发阶段就销售一空，SQUARE预计将在近期追加出货20万套“FF9”。SQUARE社长铃木信心十足的对媒体表示：“最终幻想9”的销量绝对可以突破300万大关。由于“FF9”的畅销，SQUARE股价也随之暴涨，并一度达到了7000日元的高位。

7月25日

最强的CG·MOVIE硬件即将登场

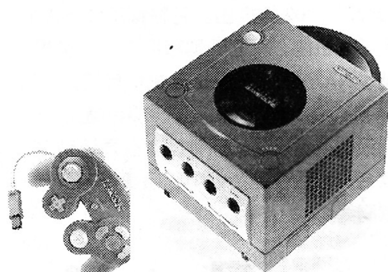
CE于SIGGRAPH·CG展示会上宣布一条惊人的消息：SONY正在研制的拥有世界上最高水准的CG·MOVIE硬件——GS cube，将于来年春天发售。

该硬件如果搭载于PS2，每秒将产生12亿多边形，绘图能力可为PS2现行CPU"EMOTION ENGIN"的10倍，这项技术处于世界领先地位。当然，SONY还计划将其应用于电影、通讯等诸多领域，以拓宽自己的事业。

8月24日

PS2将面临又一强劲对手"GAMECUBE"

当日下午16点30分，任天堂在东京都的记者招待会上向全世界公开了其新一代家用游戏主机。该主机被命名为"NINTENDO GAMECUBE"(以下简称为NGC)，定于2001年7月在日本首发。



GAMECUBE采用代号"Gekko"(月光)的IBM Power PC处理器，可以对数量庞大的多媒体数据进行高速运算，在开启材质贴图与特殊效果时仍能达到每秒600至1200万个多边形的表现能力，是N64主机的40—80倍。NGC采用的直径8CM光盘容量为1.5GB，约为N64的190倍。这种光盘便于从主机驱动器中装卸，而且凭借松下独有的著作权保护技术，能很好的防止盗版。不过NGC将不会象PS2甚至XBOX那样附带DVD播放功能。对此任天堂官方发言人表示，我们不会在DVD等其他因素的冲击下迷失方向，NGC始终是一台以纯粹开发有趣的游戏作品为目标的游戏主机。

8月26日

延期2年终于发售"DQ7"红透半边天

延期2年之久的RPG大作终于发售，但是漫长的等待并没有浇灭日本玩家对于DQ的热情。在发售前一天的晚上，很多游戏店的门前坐满了彻夜等待的游戏迷，发售当天更是盛况空前，几乎所有的专卖店前都排起了长龙，玩家争相领取自己在店中预定的"DQ7"。据日本专卖店的统计，"DQ7"在8月26日发售的当天就已经卖出了195万套，即便如此，还是有很多玩家没有买到，而第二天ENIX特别追加的15万套也是杯水车薪，很快就被抢购一空。在发售当周，"DQ7"就售出了320万套，而且热销势头依旧不减，ENIX表示"DQ7"在日本的最终销量有望达到400万套。

DQ系列是ENIX公司的成名大作，继95年末"DQ6"发售后，时隔五年后"DQ7"才制作完成。ENIX原计划在98年中月发售，但由于剧本庞大、系统调试等种种原因而不断延期，最后才将发售日期定于今年的8月26日。福岛社长表示，"DQ7"拥有非常广博的世界，因此绝对有值得等待的价值，也是能够适应任何玩家的游戏。由于目前销售势头相当之好，所以ENIX预测"DQ7"在日本的销售量会超过330万套。另外，福岛社长还对目前业界层出不穷的新主机发表了自己的看法，他认为只要看SQUARE、NAMCO、KONAMI等公司会将他们的看家作品在哪一台主机上推出，就可以知道哪一台主机的销售量会占优。至于今后ENIX的战略，福岛社长表示，ENIX将只选择销售量最高的主机来为其开发游戏。



9月6日

全中文RPG故事动人"射雕"眷顾中国PS迷

继SS版"仙剑"之后，又一款全中文RPG向玩家悄悄走来，不过这次幸运女神不眷顾的则是中国几十万PS迷。

SCEH在京兆伊发布了首款PS全中文RPG游戏"射雕英雄传"。本作是由SCEH与香港先涛公司合作开发的中文RPG。香港先涛曾担任过"中华英雄"、"风云"等影片的特效制作。本次与SCE携手在中国和日本两地同步制作，并聘请"射雕"的原作者金庸先生担任游戏监制，制作者阵容空前强大。

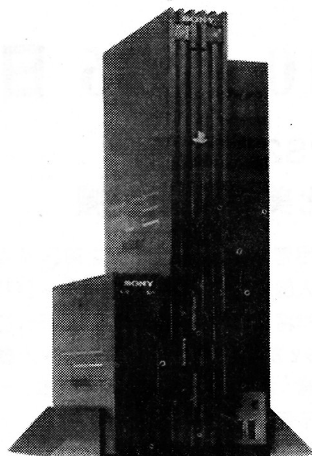
本作的发布会首先在台湾省召开，而后是香港，最后一站才是日本。而游戏也将于今年11月30日在台率先发售，因此，可说"射雕英雄传"是一款为中国玩家量身定作的RPG游戏。



市场调查爆出惊人结果 日本玩家依旧看好PS2

最近，日本业界的研究机构对新一轮主机大战的前景做了市场调查，调查的重点是关于日本消费者对明年各种游戏主机的购买意向，其结果如下：

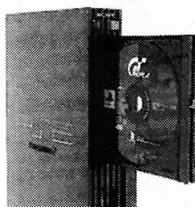
SONY PlayStation2:74%
NINTENDO Gamecube:11%
SEGA Dreamcast:8%
MICROSOFT XBOX:7%



结果是很令人吃惊的。受调查人中百分之七十以上表示要买PS2。如果单凭这个调查下结论的话，主机大战胜负已定。当然问题不是那么简单，对于市场调查，不可不信又不可全信。就象美国总统竞选期间的民意调查，经常和选举结果不合。但PS2的70%对30%实在是太悬殊了。PS2的优势是无需置疑的。另外我们也可看出，目前XBOX在日本人中还没有什么影响，看来微软的工作还得做的更细点。

10月5日

PS2发售7个月 DVD销量大增



早在PS2主机尚未发售之前，许多业界人士就纷纷做出预测，认为PS2的发售将推动DVD市场的迅猛发展。根据此前的调查情况看，有相当比例的玩家表示购买PS2的主要理由就是该主机可以播放DVD影碟。如今预测果然应验了，根据日本映像软件协会公布的一份统计资料，DVD影碟在今年暑假的销售量已经打破了传统的录像带，和前年同期相比，DVD影碟销售量的增长幅度高达280%。

自PS2发售至今，不过短短半年时间。而其持续热销对DVD市场造成如此之大的影响，是当初业界人士始料不及的。可以想象游戏业与影视业密切联系所产生的巨大市场，而这一佳绩的造就者就是今天的PS2!

10月26日

PS2产量不足 北美首发量锐减

尽管PS2在登陆北美之前已经拥有了惊人的预约量，似乎首发销量一百万台的壮举将又再现，但是天有不测风云，在北美PS2发售前突然爆出了一则令人震惊的消息：北美PS2主机因配件短缺，产量严重不足。

当天在北美上市的PS2主机只有50万台，根本无法达到原计划100万台的出货量。而导致产量不足的配件就是PS2的绘图处理芯片。这个芯片是由SONY自行设计生产，主要功能是辅助产生大量高品质的游戏画面。目前，SCE在对玩家表示歉意的同时，承诺将以每周10万台的补货速度供应北美市场，甚至不惜调配原计划在日本上市的PS2主机来应付北美市场所欠缺的差额。

年底正逢圣诞节假时期，同时也是各种游戏主机出货量最大的时期。在货源充足的前提下，任何主机都有可能创造优异的市场销售表现。原本占尽优势的PS2将是圣诞市场上最有希望的一颗明星。然而货源不足的现状导致PS2在玩家心目中的形象与信誉大大受损。同时，其他主机也迎来了难得的机会。有不少零售商担心圣诞期间无法拿到足够的PS2，转而向世嘉、任天堂追加定单。



SCE公司推出 PS2开发函数库

“日经新闻”网站上登载了一条PS2软件开发的报导。

由于日前有些许PS2软件开发厂抱怨PS2的开发工具，因资料函数库的不足，导致开发困难，甚至使开发费用超支，使得一般厂商开发一款PS2用软件，必须投入比预期更多的人力、物力和资金。

针对这种情况，SCE公司预计6月份开始发放各PS2软件开发所用到的相关函数库。6月先发放顶点计算用函数库，8月将发放通信关连函数库(TCP/IP、Ethernet、USB等)及移动电话用函数库，最后于9月再发放高等级绘图用函数库。



11月2日

PS2神秘大作后年推出 动作冒险网络对战游戏

日前，NAMCO宣称该会社将与法国著名计算机动画公司Chaman Productions合作，为PS2开发一款神秘大作“Axis”。“Axis”本来是NAMCO正在制作中的一部全CG电影，该影片制作已耗时三年，尚未公映。选择这个时候同步开发游戏版本，想必NAMCO试图成就一款跨越影视和游戏的双料佳作。

据说，“Axis”是一款动作冒险游戏，预计在2002年推出。它将彻底发挥PS2的强大机能，画面表现将与CG电影相媲美。NAMCO还将投资800万美元制作“Axis”的过场动画，可以预见该游戏将有超级的视觉表现。此外两家公司还有另一款合作游戏也在企划中，目前仅知这是一款网络游戏。

11月4日

FF9”登陆北美市场 电影广告铺天盖地



SQUARE宣布，美版FF9将在今年11月14日在北美上市。为了配合软件发售，SQUARE制作了全新的广告片，这些制作精良的广告片将会穿插在244部影片中，在全美1941家影院中播放。

美国最大的游戏连锁零售商——Babbage's Etc.的行销主管Doreen McKenzie表示：“我们期待着每一部FF系列的新游戏，因为它总能在销售榜上名列前茅。我相信FF9一定不会辜负我们的期望。”

*「ここは ダーマ神殿。
あらたなる 人生の船出を
祝福する場所です。

勇者斗恶龙VII

~伊甸的战士们~

DQ VII中除了情节分支外，还有一个反勇者派 RPG 路线的设定，也就是说它的情节推进并没有一个绝对的先后顺序，这大概和石版系统的导入有关，再加上一些和主线情节无关的并行情节，所以 DQ VII的故事情节经常给人纷繁复杂的感觉。不过只要把握住游戏情节发展的节奏，再加上这篇攻略，想必就 No Problem 了。

PS	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:2K.8.26	

被神秘石版引导的少年们在未知的世界中展开冒险！

攻略要点提示

A. 游戏进行的一个关键是石版的搜集。除了参看本攻略的说明之外，一条捷径是前往现在的佛利休村（**フォーリッシュ**，也就是那个曾发生过机器人事件的村子）东边的盆地中央找一位老者询问石版的下落（游戏中确实有许多即使完成了情节也无法直接入手的石版，本人认为这是 DQ VII系统的一大弊病！），不过她的提示相当隐晦，绝非“在 XX 东”、“在 XX 中”那么简单明确的说明，还是找一个懂日语的“大拿”吧！

B. 游戏中有很多宝箱在初次碰到时是无法开启，往往要等到游戏推进到一段，得到钥匙后才能解决(如“**とうぞくのカギ**”)。玩家遇到这样的宝箱时不妨做个笔录，因为游戏的世界实在太大了，恐怕在进入后盘时你已经将未开启宝箱的位置忘记了。

C. 游戏中“是”或“否”(“**はい**”或“**いいえ**”)的选择很多，一般分为三种情况：一是根本就无所谓，选什么都不会影响情节的发展；二是会引起短暂的分支，但最终会强制到达同一结果；三是真正意义上的分支，毕竟主角们是创造历史的英雄，在过去时代进行的错误选择必然会影响历史的面貌。不过所幸游戏中 90% 以上的选择都是前两种情况，因此在通常情况大可直接选“**はい**”了事。

起点——鱼铃村(フィシュベルの村)

游戏开头的世界仅限于这个小小的渔村。虽然看起来有很多离开这儿的方法，但游戏的系统却把它们一一堵住了，只有老老实实的回家睡觉（在二层的床前调查即可)。这是不需要花钱的宿屋，游戏初期钱很紧，不妨经常回这儿休息。

第二天起床拿了三文治去码头找父亲，老爸让主角下船舱帮忙打扫卫生，结果却扫出了躲在船里想偷偷出海的玛莉贝尔（**マリベル**），她是主角青梅竹马的好朋友。

渔船在大家的欢呼声中出海了，主角则在回家的路上碰上了国王的士兵，他向主角转达了国王的邀请。那么回家和母亲打个招呼，拿到袋子后与玛莉贝尔一起进入更广阔的游戏世界吧。

世界唯一的城市——艾斯达特城(エスダート)

背负继承国位使命的基发（**キーファ**）并不是一位称职的王子，因为他总向往着冒险，希望去探索出更加广阔的世界，而艾斯达特岛上的遗迹正是他和主角共同探索的目标。国王把主角叫到城堡中，也正是希望王子最好的朋友能够时刻伴他身边，与王子一起冒险。

也许现在主角和王子还不知道，遗迹正是通往他们向往的世界的大门。

通往过去世界的大门——无名遗迹

艾斯达特岛的西部有一座的神秘神殿，大家即不知道是什么人建造的，也不知道建造时间和建造目的。

当主角来到遗迹时候恰逢王子基发在这里独自调查，基发拿出“王家の古文书”查阅，但结果却一无所获。于是基法委托主角去寻找能够看懂“王家の古文书”的人，自己也去找其它的线索了。

其实艾斯达特城下町东北角的地下阶梯下正住着这样一位世外高人，把古代文书留在那里即可。由于解读古代文书需要一段时间，所以主角现在可以去想办法解除那座连王家秘石都没能解除的塑像的封印。

这时能够找到两件似乎有用的道具，一件是在艾斯达特城下町的一间隐秘屋中蛰居的主角的叔父洪达拉（**ホンダラ**）那儿的“**ホットストーン**”，另外一件是在地下阶梯南边的井中得到的“**しんじゅ玉**”。只要找到一件就可以再去无名遗迹了，把得到的道具试着镶在石像上，没有任何反应，但却由此发现了基法在石像上留的纸条——“到我的房间来找我”。那么返回到艾斯达特城，见到基法，这时那位学究爷爷的解读也完成了。原来解除封印并不需要什么宝石，而是需要具有特殊宿命的人用心去祈祷。竟然这么简单，一行人兴冲冲地赶往遗迹，但是前来接王子的士兵却挡住去路，无奈，只有一个人先回家。

晚上两个人碰头后再去遗迹，在石像前祈祷一阵后神殿的封印果然打开了。大家在其中四处乱转，解开若干个谜题后来到了神殿深处的一大堆石版台面前，不过现在还拼不出完整的一块，只有再去寻找。

主角独自回村，老爸已经丰收而回，而且还带来了一块从海里打捞上来的石版。于是带着石版找到基法，正当主角准备再次进入遗迹时，玛莉贝尔突然出现，看来只有结伴同行了。

在完成了第一块石版后，神奇的事发生了……



盛开着同样花朵的地方——伍德帕尔纳

在穿过一道光的旋涡后，三个人来到了一片荒野上，谁也不知道这是哪儿。玛莉贝尔耍起了小姐脾气，反怪主角和基法把自己带到了奇怪的陌生地方，一个人嚷着要回家就离开了，结果却碰上了三只史莱姆，这在艾斯达特的历史上可是传说中的存在。三人合力干掉史莱姆，开始探察事情的究竟。来到一片基地前（其实是两座孤坟），自称玛梯尔德（**マチルダ**）的美女（可能是）正在这里扫墓，吃惊之余她自言自语，要是有花就好了。确实，在伍德帕尔纳竟然看不到一朵花，玛莉贝尔热心的拿出花籽送给了玛梯尔达，玛梯尔达非常高兴，并主动为主角一行带路前往附近的村庄。但在进村时，玛梯尔达却不辞而别了。

照旧，这又是一个面临灾难的村子，魔物还在欺凌这座村民，它们抓走了村子里所有的女性，还拆毁村子里所有建筑物，并且不许重修。剩下的男人们或坐或躺，老老实实的等待着末日的到来，而村子里仅有的勇者也被魔物所伤，卧床不起，只有他的孩子独自照料他（躲在村中唯一还完好的屋子里）。人命要紧，大家要赶快找到能治百病的绿色晶石。



主角在西南的废矿山中见到了玛梯尔达，她提醒主角注意矿井中的魔物，而后又一次匆匆离去。当好不容易来到最深处看到绿色晶石时，玛梯尔达又突然出现，告诉主角绿色晶石极易破碎，一有震动就会变成粉末，说罢大显身手，用魔法切取一块绿色晶石后再次离开了。

果然是好药，勇者的病情很快好转。主角决定先去宿屋废墟睡一觉。次日清晨，大家与康复后的勇者一同赶往了东边的塔。

进塔后先干掉石头人，再把一只小螃蟹打得半死，小螃蟹临死一直嚷着“老大会来救我的”。果然老大出现了，竟然就是玛梯尔达，不过她手起刀落杀掉了小螃蟹。

原来玛梯尔达是伍德帕尔纳前任勇者的妹妹，前任勇者也曾单枪匹马杀入魔窟，不过运气较差，落了个有来无回，而胆小的村民始终坐视不管，无奈之下玛梯尔达只得孤身一人去救哥哥（或送死），但是魔窟中的总 BOSS 竟然说服了玛梯尔达，这样玛梯尔也成了魔族中的一员。现在总 BOSS 不知去向，玛梯尔达自然就成为了这里的总 BOSS。但她人性未泯，所以才一再帮助主角们。不过现在的玛梯尔达已经下了必死的决心，义无反顾的让勇者们来杀自己，因为她的生命就是使被捉的女人们获得自由的钥匙。主人公三人下不了手，从战斗中脱身出来，但勇者还是狠下心来把玛梯尔达杀死了。玛梯尔达临终前告诉主角，只要回到来时的地方就能返回自己的世界了。

经过和来时一样的光之旋涡，三人又回到了神殿。

在艾斯达特，人们正在因为在艾斯达特岛北边出现新的陆地而奔走相告。而主角的父亲正好去王城报告到新陆地考察的情况去了。于是大家去皇城找基法，可基法不在王城。最终大家在曾翻译古代文书的学究家找到了基法，基法对国王不让自己去考察新大陆非常不满，叮嘱主角在村里的老地方等他。

村里的那个洞穴可以通向一个地下码头，这里藏有主角三人合力整休的一条船，那么去探险吧！

原本在地图上并不存在的陆地真的出现在了三人眼前，而这里的村子同样也叫伍德帕尔纳，但物是人非，伍德帕尔纳再没有恐怖的气氛、勇者和魔物，不过勇者从魔物手中拯救村子的传说却在这里广为流传，同样遗留下来的还有那开遍村子的艾斯达特特有的花朵……

神殿原来是通往过去世界的大门，由于在远古发生的灾难，使伍德帕尔纳所在的陆地从世界上消失了，但经过主角们的努力，伍德帕尔纳逃过了毁灭的命运，重新在世界上出现了，主人公一行三人成了改变历史的英雄。

迷信的火炎——恩果

在现在的伍德帕尔纳村中可以找到一块石版，而在曾找到绿色晶石的矿井中也能找到一块。这是游戏中惯用的手法，因此旧地重游是绝对必不可少的！

回到艾斯达特找国王汇报，不过国王和老爸的谈话还在继续。趁此机会大家可以在王宫里四处转转，在一扇通往地下的门前大家再次遇到了老学究，他好象与卫兵发生了争执，王子出面解决，四人一起进入了地下通道。

在地下又有一位老者，主角把这次的事原原本本讲了一遍，老者似乎明白了什么，问老学究是不是要把那个东西给主角一行，老学究笑着点了点头，于是三人照着老者的指点乘木筏进入了一所隐藏的房间，这儿的书柜后又有一块石版。回到老学究面前，老学究欣慰的对主角一行说：在我和你们一样大的时候，也曾拥有探索新世界的梦想。我发现了这块石版并开始着手研究，但前代的国王担心这会导致灾难降临，于是把石版收走，并不许我离开艾斯达特。但你们作到了，我的猜想并没有错，这世界上不应只有艾斯达特这样一个小岛，拿着石版去寻找更广阔的世界吧。

在神殿中又完成了一块石版，在这次到达的陆地的东南方，有一座名为恩果（**エンゴウ**）的村子，这里的人们崇拜火的力量。在村中最大屋子中找到村长，村长高兴的邀请这三位旅行者参加一年一度的火之祭典，不过时候还未到，需要先去宿屋小睡！

但是在村中德高望重，懂得占卜和治病的巫女却极力反对今年举行祭典，她认为那样会引起火山喷发。可是村人并不相信女巫的言论，没办法，巫女只有委托主角一行解救恩果村。由于火山在祭典进行到高潮时才会开放，因此只有再去宿屋消磨时光。

祭典开始了，大家举着火把向火山进发，主角一行人有幸成为今年第一个往火山口扔火把的人。扔下火把，赶快前往火山口下方的洞口，在火山口的底部肯定有什么东西存在。

每前进一段距离就会有一个村民扔下火把，按照巫女的预言，当最后一个火把投下时，火山就会大爆发。幸好在此之前，主角已经赶到了火山底部，这里一个石像怪正在用村民扔下的火把积聚村民的信仰，令一团邪恶的黑色火焰不断膨胀。主角三人冲上前去消灭了石像怪，但黑色的火炎却没有因此消失，反而飘到了火山口。遵照巫女的叮嘱，消灭这邪恶的火焰必须依靠具有神圣力量的东西，而所谓神圣的东西就是在神殿通往遗迹石版入口路上的七彩泉水，而叔父洪达拉的房间中正有许多空瓶，还是回现代一趟吧。

找到叔父洪达拉，没想到他已经为主角准备了一瓶厉害的圣水（**すごい**圣水）。那么赶快返回恩果火山口浇灭黑色火焰吧。至此，主角们又一次拯救了世界。

返回恩果的巫女处，她又给了主角一块石版。

寻找未来的希望——戴亚拉克

经过一番与家庭的抗争后，三个人又走到一起了，并在现代的恩果火口找到了一块石版，这样又可以前往新的领域了。

这次的小岛上只有一个孤伶伶的村子，而且村子里除了好多石像外，只有一位老者。他告诫大家不要在这儿逗留太久，并把一瓶解除石化用的天使之泪交给了主角

们，哀叹说如果能早些找到这药就好了，但是现在一切都已经太晚了。

主角决定先在宿屋里休息一下。深夜，屋外却传来了哭诉的声音，主角独自出屋，发现石像们都在闪光，主角试着和他们对话，一段段回忆流在主角的脑海中。

原来戴亚拉克村极少降雨，每年都要通过求雨仪式迎接仅有的一次降雨。在某一年的求雨之前，那位当时还年轻的老人出村去买种子，但可怕的事情发生了，紫色的雨水把村民全部石化了，由于老人不在村中才躲过了这一劫难。为了解救村民，他开始奔走四处寻找能解除石化的灵药。但他花了太长的时间，石像被风化得过于厉害，再也无法复原了，老人只得在村子里陪伴着这些石像渡过自己的余生。

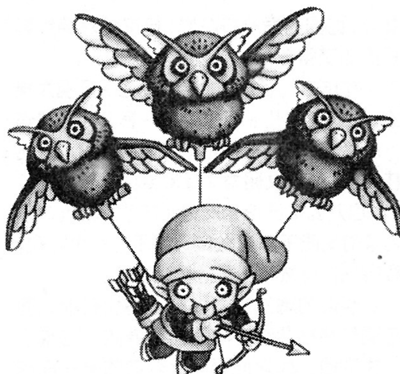
主角希望能够为这座村子做点什么，因为在村子里的石像中少了一个叫约瑟夫（ヨゼフ）的少年。而在村子里，似乎还有一个约瑟夫当时常去玩耍的秘密基地，通过种种线索，主角在枯树的后面找到了秘密基地的入口，但约瑟夫并不在其中，根据种种迹象表明，约瑟夫还有其他的秘密基地，那么另一个秘密基地的入口在哪儿呢。为了寻找约瑟夫其他的秘密基地，主角来到村子的最高处，也就是空心石柱的顶端（可以从秘密基地里爬上去），撒下了天使之泪（这个使用方法很重要），结果在村子的另一角，约瑟夫奇迹般的从地下爬了出来。原来当时唯一不在户外的约瑟夫虽然也被石化，但却因藏身地下而没有被风化。孩子使老人看到了未来的希望，他告诉主角一行人要带着这个孩子离开这儿到世界各处去旅行，告诉人们这可怕的黑色雨云的存在，而主角则可以在约瑟夫的第二个秘密基地中找到一块石版。

动物町——奥菲

回到现代的戴亚拉克，这里已是一片荒地，但可在石柱旁捡到一块石版。这里有一位老人对主角诉说了自己的愿望——在废墟上重建村庄，他委托主角把自己的想法告诉世界各地希望重新开拓自己生活的人，这也是游戏中的一大系统——移民系统，以后在现代的世界各地都会有一些人问你哪儿有新兴的城镇，把他（她）们都骗到这儿来吧！一段时间后，你就可以给它命名。

离开戴亚拉克，又有新地域在等待大家了。这是个到处都是动物的奇怪地方，偶尔碰到几个人也只会发出动物的叫声，和同伴商量后（也就是不对人选“**はなす**”），众人决定返回现代世界，寻找一个能懂得动物语言的人帮忙。

这位高人住在艾斯达特岛的西南角，他慨然应允。但是这儿的动物好像难以沟



通，只得和那几位说兽语的人攀谈。原来在若干年前，这里魔物横行，但同样栖息于此的白狼用它们的“圣牙”把魔物消灭殆尽，并把魔物的 BOSS 封印在了村西的洞窟中，但白狼一族也付出了几乎灭绝的惨重代价。战争后，唯一幸存的白狼是一位身怀六甲的母亲，她在生下小白狼后便一命呜呼。而封印也因年久而失效，当年的 BOSS 跑了出来，为了报复人类和动物，BOSS 把人和动物互换了身体。

现在的任务很明显了，赶往西山吧。

跟着一只狼进到洞窟中，在最深处，狼已被杀死，而在村子里被锁住的那个小孩也出现了，伏在白狼身旁痛不欲生。这时 BOSS 现身，经过一番无法使用魔法的恶斗，BOSS 终于奄奄一息，可他准备故伎重施，要把主角们也变成动物，这是那个小孩突然冲了过来，一口咬住了 BOSS，BOSS 顿时全身麻痹。现在他终于明白了——原来这个小孩就是白狼一族唯一的幸存者，不过现在变成了人的样子。BOSS 气急败坏之下，用仅有的力使小白狼再也不能变回原来的样子，然后跌进了石柱中，四个人合力把石柱再次盖上。

小白狼变成的男孩不会说话，但也自报家门说叫“加伯”（**ガボ**），而且不愿离开主角，希望和他们一块继续旅行，而他的养母则跟着动物先生回到了现代。在洞窟更深可以找到另一块石版。

回到现代，这时的奥菲在艾斯达特的西边，在村里能找到一块石版，在赢得一个小游戏后还可以得到怪物图鉴。西边的封印山洞中，据说还有妖怪盘踞，进去一看，原来是那个 BOSS 当年用尽魔力，已经变成了普通人，但又害怕和人类相处，便躲在石棺里用怪叫吓人。他见到加伯，出于歉意想帮助加伯解除魔法，但是却结果发生了逆效果，加伯反而变得更像人了——能够说话了。最后主角在从前 BOSS 那里拿到了一块石版，大家皆大欢喜的离开了这儿。

人与机器人的故事——佛洛德

这次的世界非常广阔，先去西南的村子佛利休，这里好象经过了一番激战，但遍地的不是尸体不是人而是静止不动的机器人。原来这里刚刚抵挡住谜之机器人军团的一次进攻。在教会下面的房间，骑士团正在开会，了解一些情况后再去国王所在的城市佛洛德，左边房间中会有人让你给骑士团长带口信，然后去找吧。在右边的房间中有人会问主角是不是来当雇佣兵，当然要答应下来，不过先要展示一下身手，把佛洛德骑士打败后你就是雇佣兵了。现在就可以进入城堡了，皇上会再次委托主角们去抵御机器人的进攻，然后骑士团长把主角们叫走开会，可仍然得不出结论，这时有人提议应该去找一位对机器人很有研究的科学家，但团长却勃然大怒。从其它士兵那里得知，原来两人早有积怨。

于是主角决定自己去看看，在城西的小屋中这位科学家正在进行机器人的研究工作，不过他断然拒绝了主角们的请求，大家只有悻悻而回。现在出主意的士兵会问你情况如何，这时团长进来打断了谈话，他要主角到城堡顶上值勤。可是此时机器人再次来袭，再去找团长，得知佛利休已经失守了，不得已，团长只有放下成见，带着主角一行去找科学家。

到达科学家住所后，团长让主角先回去，这时一个机器人闯了进来，所幸他是出了故障才流落于此的，科学家马上开始对其研究。

科学家和团长的矛盾此时也水落石出了，原来科学家当年的恋人和团长出外打猎时因意外而丧生了。科学家一直认为这是团长的过错，不愿原谅他，并且远离人群，独自机器人的研究，希望能造出和恋人一模一样的机器人，这样，自己心爱的人就永远不会离开自己了。

回到城里，机器人已经杀过来了，上前干掉城门前的两台，进城看看情况后再出来，又是连连恶战。这时机器人却一一失灵。原来科学家将那台出故障的机器人进行了改造，使之能发出干扰机器人的电波。

第二天在右边房间中听取了团长的安排：先用电波使东边盆地的机器人乱作一团，然后由主角们冲进机器人是老巢，争取干掉幕后控制这些机器人的首脑。

经过一番准备之后大家开始按计划行事。洞窟里好象一个大实验室，最深处有石版以及小 BOSS。干掉小 BOSS 和魔界中的大机器人后团长和科学家赶到，现在主角先返回王宫。

国王会给予赏赐，而当初让你入伙的那个士兵也会给你 1200G 的酬劳，名利双收之后赶快回现代吧。

现代的佛洛德城中坐在宝座上的是一位年轻的国王，他正致力于用机械人来为



公民造福。由于基于现有技术的研究屡次受挫，他打算去西边的禁地寻找传闻中的永动机器人来推进研究工作，但有一位大臣竭力反对，可国王置之不理。无奈之下，那位大臣可好委托主角去阻止国王。

抢先一步来到所谓的禁地，原来就是科学家当年茅庐。当年的事情解决之后，科学家带着改造过的魔界机器人回到了这里，仍然拒绝返回人类社会，而那台能源永不枯竭的机器人也被冠以了当年恋人的名字。多少年过去了，科学家已经化为一具骷髅，但他的"爱妻"仍然在一如既往的照顾他。而佛洛德王为了感谢科学家的成绩，不愿去打扰他身后的安宁，把这里辟为禁地。但天长日久，这一传承的由来也被世人所遗忘了。主角一行正准备往回走，国王来了，手下的士兵连哄带拽的带走了机器人。跟着回到王城，国王正要将机器人大卸八块进行研究，那位大臣又跑出来劝阻，这次国王干脆把他投入了监狱。到监狱去捡石版顺便探监，大臣再次委托主角去找住在佛利休的孙女，以便拿到使机器人复原的零件。

找到大臣的孙女，在露天的一个桶下面找到了零件，交给大臣后大臣会异常轻松的越狱并和主角一块来到城堡右边的房间修好机器人。这时国王突然出现，但这次他明白了大臣的苦心和事情的由来，把机器人送了回去，并再次把那里辟为禁地。

最后，别忘了再去找大臣的孙女要石版。

花之町——格林弗雷克

这次所到的小镇格林弗雷克会给人似曾相识的感觉——镇里所有的人都变成了石像。大家为了使用天使之泪来到镇里最高的楼顶处，把一个小妖打死之后，撒下天使之泪，大家都恢复了常态。只是在花园中有一个倒霉的家伙为了保护一位女士而被紫雨直接淋到，现在虽然恢复了人形，但却昏迷不醒。

他是一位花匠，他所保护的那位女士名叫琳达（**リンダ**），他和琳达互相深爱着对方，但琳达为了偿还上代人留下的欠款而和村长的儿子订了婚。

解救花匠的药在过去时代的恩果的巫女处，讨回药后治好花匠，但这场感情纠葛却更加变得激烈。

村长的儿子嫉妒心极强，把花匠视为情敌，而村长的儿子与家中的一名女佣还曾有一段恋情，琳达希望和花匠一块偷偷离开格林弗雷克，而女佣为了重新得到村长儿子的心，也劝说花匠带着琳达一走了之。但忠厚老实的花匠不愿这么做，终于在一个雨夜，独自一人悄然离开了格林弗雷克。

西边的洞穴中可以拿到两块石版，而在现代格林弗雷克由于日益衰败，已成了一片荒地，代之而起的是西边的另一座花之町。这座小镇的创始人正是出走的花匠。而琳达虽然和村长的儿子结了婚，但也终于对丈夫感到绝望而离开了格林弗雷克，来到新兴的花之町后山的修道院成了一名修女。不过琳达始终没有和花匠相认，直到最后去世，按照的她生前的愿望，琳达的墓碑立在了可以俯瞰整个新花之町的山顶。而在主角一行人的帮助下，花匠终于知道了这件事，并在死后把墓建在了琳达之墓的旁边（这段情节需要在后面大桥落成的情节触发后才会发生）。

再见了！王子——犹巴一族

这次到达的陆地广阔而没有任何村落，向西可以抵达犹巴一族的宿营地。犹巴一族是专门寻找并解除神的封印而到处流派的种族。这里正在举行选出新一代神之舞姬和神之乐师的仪式，主角们可以先四处转转，拿到一块石版。

仪式结束，神之舞姬和神之乐师在众人的簇拥下走出帐篷，大家开始一起庆祝，而基法则好象迷上了神之舞姬，一直围着她转。最后三人一块畅饮尤巴一族特有的饮料，其间神之乐师闯了进来，原来神之乐师一直就在追求神之舞姬，现在半路杀出个程咬金，自然心中不安，不过气氛逐渐缓和，四人一块畅饮起来。

晚上主角偶然醒来，却不见了基法，出帐篷一看，原来是妖怪来袭，基法则正在英雄救美。妖怪逃走了，但神之舞姬却受伤昏迷。由于明天一早就要去水底神殿解除封印，神之舞姬为了照看父亲只有晚一天出发，但离开大队人马，安全就没了保障，不过基法决定离队保护她。

第二天从宿营地的另一端前往水之神殿，在途中的山路会再次宿营。次日出发后不久便到达了水中神殿附近。神之乐师和主角一块进入洞穴，用大地之铃退去保护神殿的湖水，其间可拿到一块石版。

来到神殿前，调查石版后就可进入神殿，取得两样神器，分别是神之乐师使用的乐器和神之舞姬穿着的舞裙。这时基法也背着神之舞姬赶到了。

原来神之乐师希望在种族的宿命完结后和神之舞姬结婚，而神之舞姬也并不喜欢现在的生活，在各自目的驱使下，两个人分别使用神器开始了祈求神复活的仪式。但奇迹并没有发生，神之乐师失去了精神支撑，说出了自己按照族规并不能和神之舞姬结合的事实，本来以为一族的使命结束后族规也不用再遵守了，神之乐师因而一直隐瞒了事实真相，但现在神之乐师满怀着失望和忏悔离开了犹巴一族。而主角则留下来去把湖水恢复原状。

仍然是在刚开始的宿营地，基法也作出了重大的决定，他要一辈子留在犹巴一族中间，留在神之舞姬的身边。而身份则是犹巴一族的守护者，为此基法还经过了犹巴一族的单挑考试。

基发把主角一行送到了回到现代的光之旋涡旁，在告别后他委托主角把一封信带给国王，最后还把自己的装备扔还给了主角。

听到此事的国王当然伤心不已，于是把一块本来准备送给基法的石版交给了主角。

在现代的那块大陆上，已没有了犹巴一族的踪影，但仍可找到一块石版，于是又可以去新地方冒险了。

小雷音寺——达玛神殿

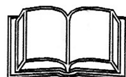
在新陆地的西边有一个为人们前往达玛神殿（**ダーマ**神殿，也就是转职神殿）而修建的一个中转站，这里有宿屋，有赌场，也有商店，而再向西就是气派的达玛神殿。神官长欣然答应给主角三人转职，在选定理想的职业后，神官长让主角们到身后的水池中洗礼。但是水池却吸走了主角们的力量，在特技和咒法都无法使用的情况下被扔到了一个类似"北斗神拳"的世界中，一群被吸收力量的人在这里弱肉强食，靠暴力维持着生态平衡。在村子西边会看到有一个僧侣被人打劫，见义勇为之后来到东边遇到一名原神官卫队队员和一个盗贼的对话，原来盗贼希望加入神官卫队，而原队员则希望杀回神殿救出大神官。随后在村子稍北的地方出现了BOSS，他赶走了恶魔，并给了主角们一个下马威（这一仗必输无疑）。

主角醒来时发现自己身处陌生的小屋，原来在这个弱肉强食的世界中也有好人——一对相依为命的姐弟救了自己。姐姐为人善良，却天生有胸疼的怪病，好在前面提到那位神官战士一直在帮助她，两人之间也似乎有了感情，但弟弟由于太喜欢姐姐，有点嫉妒两人的关系，因此总是气鼓鼓的。离开小屋，再次看见神官战士和盗贼在策划着杀回神殿的事。见到主角到来，盗贼会请主角帮忙并赠以奇迹之石（可在战斗中无限次回复少量HP）。

（待续）　　文/教会

●小弟是一名街机仔，且是 KOF 迷。因前几天玩 KOF99 被一人连续打败 37 次，所以决定买台游戏机在家闭关修炼。（四川省什邡市文化南街烟草公司家宿区，罗韬，618400，欢迎与玩友交流）

●是游戏岂有不玩之理？既然玩了岂有不玩精之理？既然玩精了岂有不爽之理！（江苏徐州王杰中学 安楠）





奏响天堂之音——任天堂音频开发工具揭密

任天堂的新一代家用游戏主机 GAME CUBE 已经发布了。人们很容易注意到 GAME GUBE 开发集团中如松下、IBM、NEC 等世界大厂。另外如 ARTX、S3 等厂商，熟悉计算机界的人也大都知道，但一说到 FACTOR 5，我保证绝大多数人都会瞪大双眼，不知何方神圣。那我现在就告诉你，FACTOR 5 不仅是一家很早就专门从事游戏机音频系统开发的公司，而且长期以来和任天堂关系极佳。任天堂的一系列主机中包括最畅销的 GB(包括 GBC 和最新的 GBA)、N64(包括 64DD) 以及最新的 GC，都使用 FACTOR 5 的音频技术！（另外，这个名单中还包括业界著名的 KONAMI 以及以“星球大战”闻名的卢卡斯艺术！）——**FACTOR 5 的实力是不容小看的。**

■一、Musy X

FACTOR 5 的一套主要工具便是他们的 Musy X。Musy X 对作曲家以及编程人员来说，其提供了最大的灵活性来创造游戏上完美的音乐和音效（在这里，音乐 (MUSIC) 和音效 (sound effect) 可是有很大的区别）。与其他一些音频平台相比，Musy X 提供对音源的直接控制(Direct Control)，通过专用的一套 SMaL 程序设计语言允许开发人员以一些简单的子程序，用来在某个时候对某个(些)音源进行全程控制。这就使得会有多种情况出现，举例来说，MIDI 控制器的反应可以被实时改变，甚至可以达到多重样本同时启动。

尽管 Musy X 提供了很多的扩展功能，但整个 TOOL 使用起来给人感觉仍像是一部传统的 MIDI 控制器，工具所有的功能都由内置的编辑器所控制。此编辑器提供对定义声音所需所有数据类型的编辑能力！

整个界面非常友好，可以用鼠标进行拖拽的 SMaL 编译器，图形化的 ADSR，令人感到非常熟悉的资源管理器方式来对所有数据、各种完整的函数库以及其他工具进行全面管理。

开发时，开发人员通过在 PC 机上使用的 Musy X 编辑器创建音乐（操作环境可为 WIN9X 或 WINDOWS NT），然后用另一部 PC 机（操作环境为 WIN9X，Win NT 的多媒体性能不如 WIN9X）来模拟所创造目标程序所在平台的音频部分硬件特性。整套系统通过编辑器和任何 MIDI 排序程序或 MIDI 合成器控制，使得开发售货员使用它就像使用工作室中其他合成器一样方便。 **(未完待续/下次介绍 SMaL)**

DC 选购注意事项

选机器有一些技巧，目前欧洲和美版 DC 进入后，更是如此。首先，美版 DC 附赠一强有力 56K(欧版 34K)的 MODEM，电话线都备好了，买回来就可以上网，不过只能浏览英文网站——美版 DC 附赠的 Web Browser2.0 版上网软件，并不支持中文字体(废话)。

DC 的设计理念中就有让更多的人尝试“简单上网”的乐趣之意。如果你很想上网看看却没有苦于没有电脑，还真的可以试试美版 DC。值得一提的是，在网上是可以下载 VMU 文件的(如隐藏记录等)，一些视频片断也可下载，由于 DC 还没有发售 ZIP 驱，所以，只能下到 VMU 中。

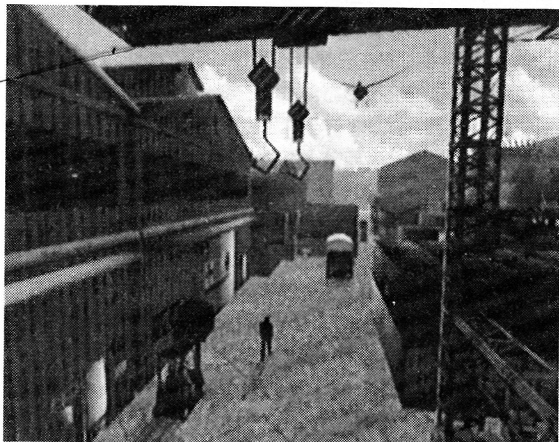
虽然 WEB BROWSER 还提供其他一些诸如聊天、收发邮件等功能，但那些对于吾辈连键盘都没有的人而言，意义就不大了。

日版 DC 则可直达日文网站。(注：美、欧、日的 MODEM 其实都是一样的，关键是那个“上网盘”。事实上任何版本的猫放到任何版本的主机上都能“兼容”。当然，最好是美版。)

一般的玩家只要买亚洲版或中迅行货即可，机子不差，玩起正版来更方便些。不过要说哪个版的 DC 更完美，恐怕还得是美版，你看看 3020 型 DC 的 GD 仓，就有一个光盘减速装置，明显不同于日版。而且美版 DC 读盘声音极小，特别是在读盗版时绝对远小于日版。(注：有些人在体验过 DC 那“骇人听闻”的读盘之后，竟然吓得不敢买机子。读盘声音大，正是 DC 的本色，日本 DC 杂志曾有专门的漫画来表述)。

选定主机版本，周边就无所谓了，震包必备(40 元即与原装接近)。当然手柄、记忆卡还是原装好。请注意原装 4 兆记忆卡上市后，一块就足够了(与组装一样也是 4 页，每页 200 格，但原装的有 4 个发光管来提示当前页。取消屏幕和一切附加功能。)。而 DC 的 VGA BOX 作为一件“最终兵器”，值得部分买家考虑。其中国产 Treamcast 牌性价比最高(≤铁 100，带 USA 档。严防彩显感磁！)。

最后给主机配一个 300VA 电源就行。



←类似这张图的画面，目前只有 DC 做得出来。玩一边笑的；二、让一个人玩却值得回味的。游戏是否可以这样划分：一，让几个人一边

●仿原装非透明 DC 手柄(BY/北京理工大学 苏浩)

考上大学后，买了台 DC 在宿舍玩。发现仿原装 DC 手柄特点若干：①原柄记忆卡插槽旁的小格内有“1”、“2”字样，组装的小格里无字。②原柄背面的 SEGA、型号等字样很清晰，手柄正面的 DC 标志是塑料而且是磨砂的，组柄有的是纸的，表面光滑。③原柄十字键突出，组柄有的十字键下陷。④原柄 L、R 键较松，组柄则因为齿轮而比较紧，用手一试便知。⑤原柄可以买组柄两个以上。

其实，玩不玩 D 版除了与对《知识产权保护法》的重视有关，还与对自己主机的喜爱程度有关——我的 DC 太可爱了，实在不想喂它 D 版。

网上有个 SEGA 联盟！上期的 SWC 就是我们的头儿！我是 SEGA0003(我的会员号)！呵呵！(天语：好一个 SEGA0003)

最后，我的“战国之刃”4 难一人不死带 6 雷翻一周，上 2－5，最终分数忘了，好像是 1 百 50 多万？如何？注：我选用彩京枪鸟小魔女。祝大家玩到好游戏。

●北欧八章“奉龙殿”一关中，利用“暗条之石”进入一间有八个门的房子，我照攻略所说按 6、5、1、4、3、7、2、8 的顺序进入。但无论是按由左到右的顺序进，还是按由右到左的顺序进，都不能使此房间里的那个门打开。请指教。(任何幻想传说难题，请致：合肥九中高一 5 班 郑宇，230001)

手柄之我见（续）

3. VIRTUAL BOY 手柄：为什么一定要左手控制方向，右手按功能键？不知道。听说早些街机是相反的设定，但手柄的这种奇异感受——就由 VB 帮你实现！大胆的轴对称设计，每个十字键下有一长长的拖把，怪异中有特别的舒适感，很重！说它是家用机；倒不如称它为手持机，但立体眼镜必须放在一个平稳的地方（当然，你可以趴在地上呈潜泳状），所以，它是一个无处可归的怪“胎”。


上海 周颖中

4. N64 手柄：严重受到 VB 影响，也是双方向键和轴对称，但右边的方向键虚化了。SELECT 键终于消失，不过 START 键并不孤单，有一 Analog 摇杆位于其下方，有扩展槽。LR 与方向键相对位置没变，多了一枚 Z 键。如果说 VB 手柄是次世机种手柄的雏形，则 N64 手柄就是次世代手柄的标准形态。据我分析，任天堂无非从三方面考虑：第一，三维游戏已成为市场主流，精确的定位系统是这类游戏的必需组成部分，虽然 Analog 被集成后手柄成本高不下，但必竟有广大的市场需求；第二，手柄后的可扩充的卡槽可挽回一部分因为高集成化而造成的损失；第三，用高科技、高品质的设备竖立开发商的形象，同时也令“地下工场”无以仿冒，再次降低损失。

总结，客观地说，无论任氏在硬件销售上不尽如人意，任天堂作为手柄潮流的领导者应当之无愧。

■SEGA 系

1. MD Ⅰ型手柄：现在已是老古董了，但在当时，却拥有令人忍不住想一摸为快的流线形态。ABC 三键呈圆弧型排列，大拇指到任一键距离相等，START 位于 B 上方，方向键为了避任天堂的专利——十字键的讳，采用有十字突出的圆盘的设计。手柄呈黑色，有光结与磨沙两种质感给人以粗犷的印象。手感极佳，但对于当时的游戏水平，三个功能键一字排开，有微妙的问题。

2. MD Ⅱ型手柄：功能键增加到 6 个，xyz 键呈灰色，右手食指处有一 mode 键，用来切换 3 或 6 键操作方式。START 键位于手柄面版中央，依旧是迷人的蓝色。体积小，顺手，但六键，三键一排的设计已把“微妙”的问题变成“麻烦”的问题了。

3. SATURN 基本手柄：在 MD Ⅱ的基础上增加 LR 键，但这两键手感极差，不知觉中便按下了。彩色的 ABC 三键（白土星）与本体连接不好，翻过来，摇几下，有塑料相碰的声响传出。体积较 MD Ⅱ稍大。

SATURN3D 手柄：基本手柄的改良型，圆型，在方向键上方加置 Analog 摇杆，LR 键成为真正意义上“扣”动键。它是配合一款动作游戏一同发售，估计在国内玩家中的拥有量很少。

4. DreamCast 手柄：LR 键位置与 3D 手柄相同，右手大姆指处按键减少为 4 个，采用超任手柄式的排列，色彩鲜艳。最让人吃惊的方向键，竟采用了十字键！SEGA 终于屈服于十字键无穷魔力下了。十字键上方是改良过的 Analog 摇杆，手柄后有两个扩展槽，对应 PDA 及记忆卡、震动包等。

总结，SEGA 手柄的发展，完全映射了 SEGA 开发家用游戏机的发展过程：由努力竖立 SEGA 别具一格的形象，经过一次次失败，斗志消磨，最后取众家之长，豪放的个性丧失贻尽！SEGA 手柄的失败在于它只为其几个游戏而出世：MD Ⅱ为“街霸 PLUS”；SATURN 三个硕大的 ABC 为“VR 战士”。唉，让一只姆指准确控制 6 个键谈何容易，我在街机房打街霸时，除小指外的四只右手手指齐上都忙不过来（水平有限），何况区区一只大姆指？还好 DC 手柄果断放弃 6 键设计，否则，我真担心 SEGA 要输在起跑线上了。SEGA 的追随者应该为 SEGA 的“成熟”而高兴，而 SEGA 的“成熟”也是对其拥护者最好的回报。SEGA，必竟是业务用机的老大！

■其它（不成系）

●SONY PS CONTROLLER：第一款有“目损”方向键设计的手柄。

●PS Analog CONTROLLER：高科技的结晶，但是掩盖不了 SONY 手柄设计能力的苍白。

●NEO、GEO CD 手柄：方向键打格斗不错，但仅此而已。

●各类 3DO 主机手柄：奇怪的连接方法，毫无保留价值的玩意。

注：所提及的手柄仅是以附主机的，原厂正品为准。

疑问解答

1. 任天堂（FC）与超任（SFC）的手柄都是七芯，有什么联系？

答：好观察力！超任有极强的向下兼容性，手柄也不例外。当然若再仔细些，就会发现，虽然有七个接线柱，以四→三排列，它们所对应内容完全一样！若有兴趣，找颜色一一对应接起，则会发现超任的“x”与“y”分别对应任天堂的“B”与“A”。其它诸如方向键，两个“S”定义也一样。

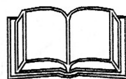
2. 为什么组装手柄老板说修不了，原装的就可以，不都是手柄吗？

答：原装手柄用料讲究，电阻与电容均以贴片工艺焊在线路板上。而讯号控制器都用各厂正品，质量当然好，若一旦损坏，找到哪个环节出问题，只要简单更换就可以了，成本很低。而组装手柄，不，应该称为仿冒货为降低生产成本，把各种元件集成在一块“黑疙瘩”中，是取不出的，所以一个元件的损坏意味者整只手柄的报废。

3. 为什么土星 LR 键手感很差？

答：我估计这是 MD Ⅱ型手柄的历史遗留问题。SEGA 可能进了 MD Ⅱ型手柄的原料却来不及制造，就留下来给土星手柄用。而土星 LR 键用的原料就足那只“mode”键用的，非常生硬，手感当然不好了。顺便说一下，SEGA 的手柄全是由 SEGA 本厂造，而任天堂与 SONY 的手柄由其它厂家生产，并以 OEM 方式卖给任氏或索氏。比如 SFC 手柄由 Mitsumi——日本最大的电脑外设生产商替任天堂生产。



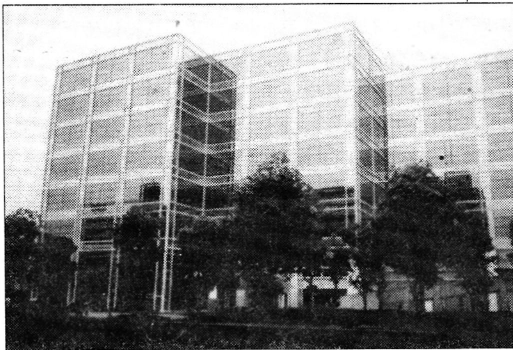


日本反响强烈，欧美评价极高

从NAOMI2的开发和市场战略看世嘉街机走向

NAOMI基板基于DC而设计，即先有DC后有NAOMI。而NAOMI2则是98年11月着手，仅比同年夏才开始设计的NAOMI晚了几个月。

据SEGA HARDWARE R＆D部长矢木 博介绍，NAOMI2设计时深入地考虑了将“几何运算和环境贴图”交由硬件处理的思路，由此并产生出为基板设计GD－ROM选装件的办法。



←日本世嘉本社的颇具艺术风格的主楼。该公司正在改革中。

由于NAOMI2有两块RENDERING ENGINE，比NAOMI1多了一块，游戏开发者如果只打开一块的话，就能进入“NAOMI1 MODE”。反过来对于街机从业者而言，拥有一块NAOMI2基板，就可以将所有NAOMI1的MASK ROM直接插到新基板上使用，实现了全兼容。

目前NAOMI1基板的授权厂商有15家，游戏超过60款。

在谈到如何最终确定新基板的性能时，矢木直言是以眼下的任天堂GC主机为目标。但他指出，NGC的1000万POLYGON指标已然难逃“峰值”的概念，“我们93年MODEL1是18万多边形，95年MODEL2则为30万，96年的MODEL3达到了100万。那些全部是以SPEC开启为前提的数据，反映了真实性能。今天动辄几千万、几亿多边形能力的硬件，如果开启各种EFFECT的话，就会呈现出1/2、1/3、1/4……的多边形性能直线下降。MODEL1/2/3/NAOMI，一贯追求映像差别化，因此NAOMI2我们必须以1000万多边形为目标。举例来说，在考虑了MODEL DATA和MEMORY DATA后，有谁能达到‘1000万’的实力？在NAOMI1时期，几何运算器和中央处理器同时处理的REAL TIME演算，到了NAOMI2中就全部交由一块专用芯片处理，CPU则解放出来，用以提升基板其他性能。新基板对软件开发人员来说十分友好，设计中我们就强调“2”是“1”的追加。曾经开发NAOMI1游戏的厂商只要能够活用基板的经验，应可轻易上手。”



↑矢木博乃NAOMI2的设计担当。还是“OUT RUN”和“冲破火网”的筐体制作，也是MODEL2/3的设计担当。经验老道。83年进入世嘉。

SEGA

不过对于陌生的开发者而言，NAOMI2也那么容易吗？一般来说，程序员对于任何一种新硬件，往往需要一段“熟悉/解析”期。对此，矢木指出，新基板拥有足够多的新功能和足够大的存储器，无论对谁都十分容易开发。

在MODEL3时代，AM2制作VF3水银人的“环境贴图”时是通过对软件的编程来实现的，换作NAOMI2的话则只需交给硬件处理即可。CPU负担减轻后，可对物体进行变形等许多工作。

矢木笑着说，铃木裕对NAOMI2的完成贡献很大。“其实NAOMI1出来后，各开发组仍然需要经常进行TRADEOFF，因为如果POLYGON数目一上去，各种特效就必须要削弱。而这回的NAOMI2一上来就是1千万多边形，实际运作起来可海量建模”。矢木认为只要是开发者希望做到的，新基板全部可以简单实现，没有任何水分。矢木承认开发这样一个性能突飞猛进且向下兼容的基板很不容易，因此他也认为NAOMI游戏不会一时停止开发。在提到为基板预留网络扩张功能时，矢木解释，街机的格式不同于家用机，在远距离LINK时有一定难度，但这却是发展趋势。

NAOMI2还一反业界传统，它可通过一块“DIMMBOARD”扩张基板去和GD－ROM连接，只要DOWNLOAD光碟内容至扩张基板中，广大街机从业者就可以用很小的代价（通过有限的GD租赁期）来迅速识别一款游戏的受欢迎程度，然后决定是否购入该游戏的MASK ROM以期获利。

NAOMI2基板的第一款游戏将于2001年初登场。

“今后世嘉将力展街机风采”

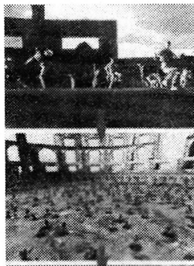
看完矢木部长说明，大家对基板有了较深的了解。但世嘉在AM展上突然宣布NAOMI2的消息，想必有更深的含义。下面听一下市场部山本部长的话。



←AM市场部部长 山本健。

“我们迅速发表NAOMI2使人们感到震惊，但是我们已经开发完毕。那是正式的发表。况且有几个KILLER级游戏，想借此机会一并送出”——山本。

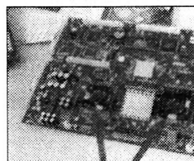
众所周知NAOMI和DC都是高性价比的产品，它们之间还有“相乘”效果。则NAOMI2将怎样展开业务呢（因为NAOMI2登场甚至还引发了人们猜测DC2的躁动）？据介绍，DC版游戏如果想移植NAOMI2的作品，将非常困难，虽然二者的CPU完全相同。今后，世嘉仍将积极地推进AM事业，就像以前一样。山本指出：AM展上NAOMI2引发的反应相当不俗，该基板画面在海外播出时获得了非常之高的评价。今后世嘉将继续投入心力至AM事业。我们会采用GD－ROM这个新媒体，而NETWORK是早晚的事。现在我们的战略是两方面的，NAOMI1仍将保持与DC的连动，而高水平游戏则一定会用NAOMI2来开发。世嘉的ARCADE主力是PRIZE机、MEDAL机、VIDEO机三种，各自都有最新代表作，近来街机的卖点是“面白”。



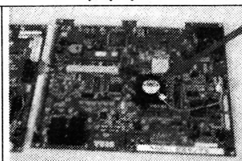


←看上去似乎没什么变化，但是观众却变成了全多边形处理。

←古罗马圆型斗技场。6点光源下可动态处理无数人物。16点（极限）光源下多边形缩水。下图右为NAOMI1，箭头处为RENDERING ENGINE，左面的NAOMI2就多了一个，正是处理光源及坐标变换的几何演算LSI。基板无条件输出1000万多边形。



↑NAOMI2集成度高，有一块大型白色散热翅片。



↑NOOMI1左下角和右上角各有一块黑色翅片。

←其实世嘉已经把GD－ROM给集成到成品基板里了。一体化。

NAOMI2问PS2互换基板：我有1000万，你呢？
NGC抢答：我有600万，1000万是我的PEAK。

●1000万多边形的真义：以6600万多边形主机的代表作——GT3来参照，NAOMI2大致应可同屏显示500辆那种反光级别的赛车（2万建模）。

●情报让天语看清了射手3的细部画面。额头直冒汗。原来多边形还有“用不完”一说哪？家用机到底还是没戏，简直是小儿科。NAOMI2，I服了U。

"潍坊"不属于"全国"？ ●《游戏批评》在潍坊绝对买不到，我们"潍坊"不属于"全国"。(李未)
●我决定在明年底时，炸掉三家公司。请SEGA的铁杆们给予炮火支援。(北京海淀 孙某)
/天语：这便是跟着"瞎凑热闹"的证据。

97补充

南京 李顺

霸王塾

小天天主持的高打乐园

首先请您原谅我的纸不好，其次您再原谅我的字不好。然后轮到我原谅您视我稿件如卫生纸。因为我在八月末就曾投过一封关于97的稿件，内容有"八神15HITS""简化技大法"和"八神鬼步无限连"。因为我在投稿之前已翻阅了每一期格斗天书与秘技偏方，生怕有重复。在投稿后我十分自信，于是坐等贵刊登出我稿，结果第10期登出了"八神15HITS"，内容与本人几乎一致，第11期登出了"简化技"内容又几乎相同。我等不到第12期了，下决心再投一次，与贵刊以前登过的绝无重复。(南京师范大学紫金校区9952班，210042)

南京的97仍是街机格斗第一机，高手至今仍在研究97的打法，连技。98，99，2000几乎无人问津，虽有少数高打有过研究，但苦练者少之又少。我自问97打的还不错，因此将97中鲜为人知的一些技巧公布于众。

①简化技之补：

97中简化技层出不穷，11期赵庚之简化技，在南京几乎全都是庶民连技，绝不夸张！另外补充几种简化方法。

Ⅰ．"↙↘"法，这是我自己命名的。此法用来简化超杀。超杀的前半段指令多为"↓↘→""←↙↓↘→"和"→↘↓↙←""↓↙←"，前两种可简化为"↙↘"，而后两种可简化为"↘↙"。(注：只可简化前半段，后半段不可)

例：红丸：蹲BX3〉雷光拳可简化为↙BB↘B〉↙→A。草雉：蹲BA〉无式，可简化为↙B↘A〉↙→A。

Ⅱ．在超杀中有"↓"指令，此时输入攻击钮，之后继续绕完超杀指令则可与↓＋攻击连上。如看不明白，见例子就会明白。

例：草雉↓BA〉无式 简化为↓B↘→↓A↘→A

玛莉↓BA〉↓↙←↓↙←B 简化为↓B↙←↓A↙←B

Ⅲ．利用角色无必杀技的特性，完成连技简化。

例：克拉克立C(1HIT)〉超杀投，可简化为→↘↓↙←C→↘↓↙←C。因为→↘↓↙←C克拉克无必杀，所以会出立C。

Ⅳ．利用角色如被按住一个键则无法使出必杀技，只可出普通技和特殊技的性质，可简化一些连技。

例：八神：↓B近立B〉梦弹(1HIT)〉八雉女。可简化为↓B立近B(B不松)←↙↓↘→A(松B)↘↓↙←A。

八神屑风后梦弹(1HIT)〉八雉女，简化为屑风后C不松←↙↓↘→A(松C)↘↓↙←A

②神秘的八神：

Ⅰ．八神连技几乎已被挖空，但贵刊未曾登过这一连技：

屑风抓对手入角落梦弹(2HIT)〉轻葵花2〉八雉女。

此技要点在于轻葵花之间的间隔。对草雉，二阶，莉安娜等要求间隔略短，对八神，特瑞等则要求间隔长，对大门，拳崇等则要求间隔适中。但此技对克丽丝，罗伯特不成立。对他俩则要立A近C〉轻葵花2〉八雉女，对二阶，草雉也可行。

Ⅱ．八神鬼步无限连技：

屑风鬼步前进近C〉屑风鬼步前进近C〉屑风……

此连技只在无能量宝石时方可发出。

若想练出此连技，先了解一下鬼步。(以八神为例)在后紧急回避快结束时输入↘↓↙→＋A不松，则八神会在紧急回避后向前快速滑出1/3屏幕。

发出条件：无能量宝石时，(MAX态下也可)。

其实八神在任何招术后均可"鬼步"，包括挑衅后，就是不能直接发出，必需在一招快结束时输入↘↓↙→＋A不松，八神才会在这一招结束后发出鬼步。

再讲解无限连杀：

屑风动作结束前↘↓↙→＋A不松，八神鬼步走过去立即近C〉屑风……

初学者可一定要注意以下3点：

①"↘↓↙→＋A不松"输入时间要恰当，过早则走不出鬼步，过迟则会出→A或葵花。

②近C出招时间恰当，过早则屑风够不着，过迟则对手来的及防住。

③屑风在近C后要接的恰当，过快则出鬼烧，过慢则屑风接不上，早好用↙→A来接屑风，此法不会出鬼烧。

八神的鬼步无限连击5次即昏，昏点后再七次又昏。三次鬼步后立C〉重葵花×3可打昏对手。对麻宫，草雉，大蛇，克丽丝等鬼步无限连极易成功。相反坂崎良，蔡宝健，京，陈可汉却不易成功，原因是不同角色需要走鬼步的长短不同，打麻宫时八神只需走出一点远即可立C〉屑风，打坂崎良时鬼步走完也接不上近立C〉屑风。

初练者可用95模式来练习鬼步。

③鬼步的活用：

八神鬼步不仅可向前，还可向后。指令为↘↓↙→←或↙↓↘←＋A不松。并不是所有人的前鬼步和后鬼步指令都刚好相反，如玛丽的前鬼步为↓↘→↓↘→B不松，而后鬼步为↙↓↘←A不松。还有很多人无后鬼步如草雉，克拉克。还有大门根本就没有鬼步。为什么呢？是因为鬼步是在无能量宝石时输入非近身投技必杀的超杀指令后角色才会向前或相后突进。

鬼步时可使出普通投，也可作出任何攻击，由此鬼步可作为突进技，后鬼步可作花招或疾退使用。

④无敌的TERRY

TERRY VS BILLY时，BILLY在角落，TERRY先能量补充，然后再等半秒，再↓↙←BXn，是TERRY无需MAX态下的无限连击，且只对BILLY成立。另外TERRY MAX态下用能量补充撞对手入角落之后略有间隔再↓↙←BXn的无限连击对八神，贩崎良，TERRY则不成立。另外TERRY其实是可以↓BBA〉步步高〉补充〉……，原理同二阶↓B×4相同。

铁杆？●我每期必最先看马骏生之文，然后将其撕掉。已撕去十几张。世嘉，追随了你七、八年，爱你爱的很辛苦，但我一直痛并究极快乐着。对"樱2DC版"——无语，只有泪。早上醒来，第一件事，大叫一声"世嘉"！上学路上……(洛阳拥有三套阿森纳队服的 李奋)

●助(注)：非常同意沈阳佚名同志的看法，马骏生，不要让我看到你！！(天语抱歉，忘了是谁写的了)

●最爱任天堂。大金刚2——从没见过一个游戏的BGM、流畅度、趣味性、难度、背景、动作能超过它。(湖北宜昌市葛洲坝高中 熊和)/天语:首先我表示理解并同意。但可以试一下骨头先生美版(SS)。别的我不敢保你,BGM、难度、动作,应该还可以吧!这年头儿痴迷动作的不多了,呵呵!

连无止境

福建 冰痕

KOF系列打的就是一个"连"字。97丰富多彩的连续技令原本就处于巅峰状态的KOF一举登顶,笑傲江湖;而99STRIKER系统的导入,则使KOF仅有一词可以形容:独孤求败。最后,笔者练出了一套邪门功夫,于KOF本无裨益,却多少可以使战斗更为精彩些,因此献出,贻笑大方。

本门功夫暂称Counter超重击,即利用超重击后产生的Counter进行追击。超重击在近距离内一般有三种用途:偷袭、试探、先读。今天我们谈的是先读,所谓先读,指的就是对手在出招前被己方识破,并以迅捷有效的招式加以破坏。而先读成功后,则必定出现Counter。倘使用的是出、收招均极快的超重击先读,此时便能轻松追打。追打的情况大抵有三种:

1. 普通状态下的追击。由于Counter的出现只是使浮空的对手再次产生攻击判定,对于滞空时间并无影响,所以最好以突进系的(超)必杀技进行追击,如舞的"必杀忍蜂"、拳崇的"地龙"、极限流的"飞燕*凤脚"等。原则上采用1HIT的强力必杀,若采用HITS的必杀,则应注意该必杀的"粘"性。试举一例,红丸在超重击后用"反动三段蹴"或"真空片手驹"追打,但由于"粘"性不够,对手很快脱身并进行反击,与其如此倒不如采用"SUPER稻妻脚"(99中只好用"雷韧拳"了)追打,安全且扣血多。对于蓄力型角色,在打超重击时,摇杆应拉后蓄力,如玛丽:←超重击〉→"STRAIGHT SLICER"。但有的蓄力角色,如拉尔夫,并无合适的必杀技追打,怎么办呢?EASY,用超杀得了,拉尔夫的"骑马机炮拳"、庵的"八稚女"等都是Counter的首选。最后还有一点要注意,即空中超重击向亦可Counter,情况分两种:a. 有空中(超)必杀技的,如麻宫的"PSYCHOSWORD"、"SHWING GRYSTAL BIT"以及莉安娜的"V字金锯"(绝对够拽够酷)等;b. 落地后以出招快、判定强的招式追打,如K的"HEAT DRIVE"、MAXIMA的"M4型"等。

2. 版边的追打。众所周知,版边定连续技的天堂,化梦幻为现实的地方在此。在版边,几乎各式追打均可成立,笔者不再赘述,大家可以自己去试。我们着重要介绍的是,以能再次产生攻击判定的招式Counter,从而达到"连连"无绝期的目的。能再次产生攻击判定的招式有:京的"七五攻"、东丈的"黄金脚跟"、克拉克的"GATLING ATTACK"等等。笔者认为最恐怖也是迄今为止不连超杀威力最大的一招是KING的:超重击〉SURPRISE ROSE〉<u>站D〉站B</u>〉SURPRISE ROSE〉TORNADO KICK'95(横线部分可防,但极阴)。由于SNK可能对Counter后追加的招式的特性作了修订,所以难度提高了不少,笔者是在98中爆气后VS拜伦成功的。京、K'亦有类似连技,但K'在蹲C后加上蹲B〉蹲A〉"IRON TRIGGER"极易被识破,偶尔用一两次就可以了。另外,投系角色在此均可用A或B使对手着地,再以指令投追打,同样是阴对手的招式。

3. 另类。99'中草1等人具有DOWN攻击特性的特殊技也可用于超重击的追行。97'、98'中大门超重击后向前走1、2步则刚好接上"切株返"。但最早引笔者入此旁门左道的却是神乐千鹤的:超重击〉(→↘↓↙←D)〉(→↘↓↙←D)。以上都是无须出现Counter即可连击的特例。另外,特瑞的:超重击〉能量喷泉可以用来阴喜欢用CG次飞的对手。

看到这里是不是觉得爽呀,笔者打的时候就爽。但有一次爽过头了,被京以"百八拾一式"轰得欲哭无泪。Counter成功与否取决于超重击是否先读击中对手,但对手共有三种招式可以还击,须慎之又慎:1. 打击防御技,如京的"鬼烧"等;2. 指令投,或和指令投一样有超强判定的普通技,如镇元斋的"劝君更进一杯酒"或蔡宝健的"干洗专业户"等;3. 瞬间超杀,即瞬间产生无敌时间和攻击判定的超杀,如97'庵的"八稚女"、98'琢磨的"乱舞"等。

还有一点也要注意,有的角色的超重击实在太慢,只能在对手起身时封杀对手,少用为宜。笔者最喜欢用的是八神的:前冲超重击〉"八雉女",看着对手的"波"在自己身上炸开却毫发无损,爽杀了,有时甚至能阴到对手的能量珠("霸王翔吼拳"等姿势超杀出招实在太慢了),酷啊!

小天天:但愿您老人家果真人如其名。救救我吧!我是98年初开始玩格斗游戏的,当然是KOF。不过患有一种无名怪症,求天兄天爷帮忙诊断,病症具体表现为遇强则强,遇弱则弱:可以在上一币与高打大打空战"逆"战心理战,却在下一币与低打大练扫堂腿。我虽然有自己的一套攻防节奏,却似乎总得去适应别人的节奏,让人牵着鼻子走。怎么办?

有几句题外话,合适的话就加在文后吧。玩KOF最讨厌两种人:一种是早期玩街霸后改玩KOF的,由于早期街霸的影响,他们只求胜利,常用单招,根本不在乎战斗是否精彩。如拉尔夫,一味站C或蹲C,令人十分憋气,打的极不舒服。情况有如拉了杨过与李寻欢决斗:一厢把"黯然消魂掌"打得天花乱坠、风起云涌;一厢却一动不动,只等着一把飞刀结果对方。两人在各自故事里都很精彩,凑在一起却有些不伦不类。另一种人是专练BOSS的,如99'的库利扎里德,十分无趣无聊无赖无耻,使人无奈无言了无生机。原为了打败BOSS,如今却成了BOSS的俘虏,战斗还有什么意义?! (天语你这个问题我一定要回答)



KOF2K大海报。森气楼大师最新创作的

游戏生涯感想●电软放屁我爱闻,世嘉找死我跟进。(沪闸北中华新路 姜袁)。对莎木——如果二章不出,那一章就更经典了。
●莎木:平淡的人生与持久的豪情的完美结合(天语好话)。海纳百川,有容乃大,只有兼容并包,放开眼界,才能成为一个快乐的游戏者,做游戏的主人。(湖北宜昌云林路 刘尹锋) ●吾入道时"三足鼎立",小有成果时"一家独大",现在闭关修炼反成了群"机"并起。乱。(湖南湘潭工学院 肖飞)

●北欧战神传使我有自杀的念头——一睹"诸神黄昏"。从FC到PS,从FF1到FF9,从有趣到无聊,"害人不浅"。(沪虹口区 吴晓文)

●电软怎么变成"茶馆"了!不然怎么如此多世嘉遗老遗少们的哀叹?(成都武侯区 代亮)

→↓↘格斗天书↓↘→

浮空及99无限连的补充

武汉 刘涛

和广大的格斗迷们一样,我也是从《街霸》开始我的格斗生涯的,格斗王是我最喜欢的一类,贵刊的格斗天书我每天必看,我也从中学到了许多的格斗技巧以及格斗的经验,让我向更高的境界迈进,最近几期讲了许多关于浮的事,我看了受益非浅,但我还有一些要补充的。

1.98夏尔米(普通)用(→↓←)×2+A/C捉住大门时,无论是否站在版边都可以浮空。这样,大门也有克星了。

2.双人配合产生浮空,98中夏尔米(普通)与98/99玛丽也可,方法是对手在三角跳的瞬间用投技捉住对手,夏尔米用(→↓←)×2+A/C,玛丽用必杀投技,至于别的投技角色可能行(至少我还没有试出来)。在97中的暴走莉欧娜也可浮空,方法是暴走莉欧娜的回旋镖快回来时,对手用真·七枷社的→↓←+A/C捉住莉欧娜,这样莉欧娜便浮空了,而真·七枷社用两种必杀投技去捉此时的莉欧娜时,会有有趣的现象,其它投技角色也可以,玩友不访自己试一试。

3.利用三角跳浮空,这虽是浮空技中最难的,但在97中有指令简化的设定,使必杀技更容易使出,那么浮空也不再是难事儿了。只要会三角跳的角色站在角落里输入地上的必杀技指令再输入前斜上后按键即可在空中使出必杀技,超必杀技。例如:(以角色在左角落里为准)麻宫→↘↓↙←↗A/C,不知火舞→↘↓↙←↗A/C,蔡宝健→↘↓↙←↗A/C,而且舞与蔡还可在空中发出超必杀技,方法是:舞←↓→×2↗+A/C,蔡→↓←×2↗A/C98,99中也可这样发出,不过太难了,不如用特殊技来得简单,关键感觉,感觉到了就会使出,只要多试几次就会找到感觉。

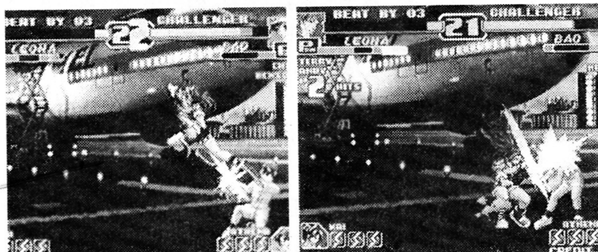
99的无限连技是历代格斗之王中最多的了。(KOF2000可能更多,我还没玩过)除了十几期的玩友介绍的以外,麻宫、藤堂香澄,板崎由莉均可在AM状态下用回避攻击打击N次在空中且角落的角色,或呼叫上打型援助时AM暴气发出。还有的角色只能打几下,如罗伯特,二介等,京的→↓↘A/C×N只能在对手是板崎良时才能连上(别的人我从来都没有连上过,望高人们指点)。难道板崎良就甘心情愿地让京打?(情侣?!)

可浮空的角色,我均可在97—99中发出,特别是97和98/99中的蔡、99的包,几乎可运用自如(夸张了),99AM型无限连杀几乎可将对手打成空血(特瑞可打死对手)。说了这么多,无非是希望各玩友都能将浮空和各种无限连技运用自如,让浮空等成为格斗中的有利武器。

还有,KOF99的BUG也真够多啊,除了上几期讲的几例外,我家中玩PS时也偶然发现了一个,街机上一试居然也可以。在选用全勋时用切换攻击2(猪虎阵←或→A)架中玛丽的垂直之箭(→↓↘B/D)后,两人均不动了。全勋作出招姿式定在原地,死机BUG(老板,又死机了,快赔币),还有一个能令对手消失的BUG,方法是,用莉欧娜作STRIKER,当被对手逼入版边时,用蔡宝健呼叫莉欧娜,击中后用B使出凤凰脚(↓↘→↘↓↙←B)成功后,对手就会消失,走到另一版边使用任一超必杀技,对手将出来被K。

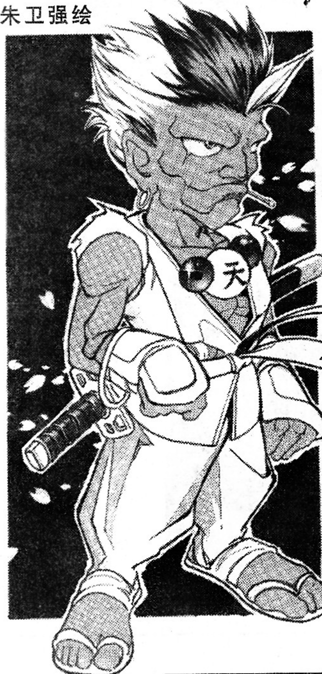
这是我首次对贵刊写信,如有不尽如人意的地方还请大家海涵。最后,希望各位格斗迷们都多多支持格斗天书,多支持KOF,踊于投稿,让我这只"井底之蛙"通过格斗天书看到天外天,谢谢!

(武汉汽轮发电机厂18楼A座12-02,刘涛,430074)



直读可恨,何不拆之!!

朱卫强绘



"亲爱"的龙哥,展信好!现在小弟已收到了多封来信,其中有解答的,也有想结成"玩友联盟"的,不甚(?)感谢!他们给我的来信,我会一一回给他们的!

署假的北京之行虽只逗留了短短几个小时,但我还是去王府井转了一圈,更抽空去了"中图",不过有点失望,里面的日文游戏杂志还没有上海的分公司多?!另外,北京人很热情,我在坐公车时遇到了一位玩友和我在车上大侃游戏,真爽!

正版TTT、GRANDIA2、樱大战2限定入手,游戏多得来不及打,面对这么多大作的突然袭击,我能不买正版吗?

小弟不才,下面仍有问题,望能解答。

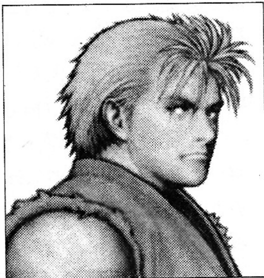
我的PS2加了直读,现在本人很烦此事,想要把直读块拆了(当然是拿专卖店去),请问可行否?光开机费就得80元,合理否?

(武汉地大陆群伟)

连机对战,冲劲可嘉!!

天师,首先自我介绍一下,我名叫高尚,是贵刊忠实读者。现有几个问题向您请教。①土星"梦游美国巡回版"怎样连机对战?贵刊曾说可以的。可当我把连机对战所需的主机二台、碟两张以及对战线凑齐时,却怎样也连不起来,便只好向天语你求救了。对了,对战线没问题,我曾用它连过"武装雄狮2"——感觉——爽!②土星上的连线游戏除上述两款外,还有什么?③GA加入PS2,于DC上出了"格2",还会给DC出游戏吗?PS2"武装雄狮"出了没有,销量多少?其余几款游戏呢?④财宝公司近日动向?我还在玩MD"幽游白书·魔强统一战",对各人物的隐藏招还不是很熟,特别是拟音编号为27的那个"灵光"什么的。(西安市南郊韦曲环城南路西段东方亚太学院2000-11学历计管一班,高尚,710100)

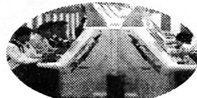
①2000年10月6号的日刊《DC杂志》告诉我们,"梦美巡回版"确实对应CABLE对战。是不是你连好线后进入游戏时的操作方式不对呢?还是没有进入正确的菜单选项?②太少了,知名的就那两款。③不知道。PS2版"雄狮"买了4万多份,要是给DC做的话绝对不会少于这个数字。可见宫路武是想"练手儿"。GA另一款由嘉富康代理的STG"巡弋战斗机",销量不超过1万份。看来,盲目随大势未见得讨好。④财宝公司?上次用NAOMI做了一款街机,最近的动向还真不太清楚。我国喜欢TREASURE的玩家多?



●任天堂万岁!(天津汉沽 王岩)　一个PS迷的终(忠)告●欲霸天下,先制世嘉。(天津红桥区 王宇)/天:说出了世嘉不怕死、斗到底的性格。

●有FC的日子很快乐,有MD的日子很执着,有PS的日子太多无奈,没有DC的日子充满期待。(南京秦淮区 刘子超)

●10月13日拿到DC，被它的游戏惊呆了。(兰州508信箱11分箱 彭道平)　　收到与寄出●英国孙林读者寄来的第11期小纸片(未装信封)收到。而天语还要严重警告一位用信封分两次寄来10英镑的读者：书我们寄了，钱难挣，要珍惜。以后不要寄钱给本社，可托人寄去。





来信一封

读者来信踊跃，电软将不遗余力，将电玩事业进行到底，还望能够得到广大读者的支持。

家用机元老任天堂在日本是德高望重的一流企业，而世嘉也以街机倡导者的身份广为玩家熟悉。他们的前途将牵动无数玩家的心。

小侃，今天从书摊上捧回了批评2，看过之后感受颇多……“三人谈”、“恶趣味”及“游戏点评”等几篇无不闪烁着智慧的火花，读这样的文章有如是“醍醐灌顶”……接下来要说的是我个人的一些想法，是在读过这本批评2之后突然闯进我大脑的，且带来莫名的惶恐——世嘉的烈士是作定了，任天堂已走出业界主流，街机市场萎缩，“现在的游戏不是游戏”。接受了这样的信息之后，在我眼前出现了可怕的一幕——新闻中用半分钟不到的时间播出了SEGA倒闭的消息，而电视主人不耐烦的将频道切换到AV，打开PS2，玩起史克威尔新作，10多分钟的华丽CG过后，选择了男性主角，然后又是大段CG，配上煽情的主题曲，接着……

……放学路上的小朋友们正在交换着自己的口袋妖怪，路旁是一公墓，墓碑上刻着同一个名字——玩家。我无法想像索尼、微软的游戏理念一旦成为主流，整个世界两家称霸，还会不会有“玩家”这一人群的存在。曾经培养出一代玩家的世嘉、任天堂走向没落是不争的事实，问题在于PS2、XBOX能否成为玩家成长的摇篮？而没有了玩家的支持，PS2、XBOX是否还会出现像“合金装备”、“幻想传说”、“生化危机”这样连我——一个世嘉迷也不得不说好的游戏？在我看来，如果未来的游戏世界仅仅是电影化、成人化、大片效应化，那它已经死了。活在我心里的将永远是昂着头走进坟墓的世嘉。我认识许多玩PS的玩家，但无一例外是从FC、街机起家。而PS培养出的大多为实况迷、CG迷。所以我认为，所谓的当今主流正渐渐把游戏业推向衰败、死亡。只怕以后也不会再有什么游戏软件商，而应改叫多媒体互动娱乐软件商。而游戏也就成了可选择多种结局的CG电影。

最后侃几句闲话。我看了第一辑中的E3光盘后，直奔小卖店买回了SPAWN和5频道，并为主机凑齐了4个手柄。SPAWN确为与人乐乐的不二之选，不知小编们对它印象如何。强烈建议用大屏幕彩电四人组队战，其乐无穷。祝杂志社各位身体健康，越玩越年轻。(天津河东区大直沽碧波园 Let U Down 于2000年9月10日)

因为你用心，所以我放心



上面的话谨致CAPCOM。后半句改为“所以我开心”无不可。

都说好游戏不用多，一个顶十个——SPAWN作为DC上屈指可数的最重要游戏之一，在本刊龙哥的多次提示之下，已经为读者朋友们所熟悉、所喜爱。不过，当你和你的战友们正全情投入到SPAWN中时，或许你更应该知道，CAPCOM的股票已经在东证一部挂牌了——这说明CAPCOM的实力得到了进一步的增强更得到投资家的认可！天语之所以从不讳言“CAPCOM，天尊也”这句话，其实还不是什么“个人好恶”的问题。远的不说，大学时，某就已经有过和同学一起走出阶梯教室，三人在四打机台上狂练“三国”时不时还要协力一下旁边“威虎战机”的“不光彩”历史。

别的厂商也许难觅知音，CAP还不至于罢！

CAPCOM，何须“天尊”二字形容。(读者：你瞧他又来了)



↑漫画销量1亿3。改编专家卡普空。

不过是出于对游戏的一种责任感而已。可喜的是，越来越多的朋友能在当前这样一个困难的条件下，默默地维护着“DIEHARD FAN”这一金字招牌。无论是上面的天津读者还是一些玩着FC、MD亦或手持厚机甚或只能打街机的的闯关族们——相信没有什么能比他们脸上的“笑容”更加令人羡慕的了——也许那才是游戏魅力之源泉吧！

说到这儿，天语一拍电脑桌猛地想到经常说“怪话”的山内社长——CAPCOM能“荣幸地”被山内老人夸奖，莫非与他不忘游戏本质有关？——号称恐怖的DC2，怎地就被CAP升华为STG游戏？“大势们”陷入到大师的BHCV黑色幽默中不能自拔而惊呼“感谢嘉富康老师”，怎地偏就有人为卡氏ACT/FTG开心、感泪许久？

一舞惊人 ·乱改

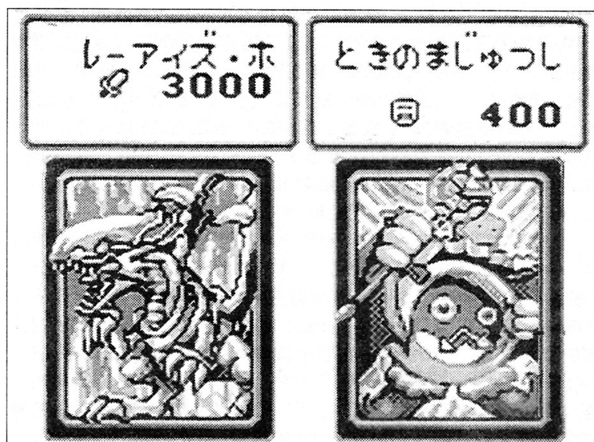
纵观电软“一改再改”几篇文章，觉得俺的观点与天师老爷的是有很大分歧的。首先，让我们来看一看“二改”中的“舞鬼”：190能2亿多，而且是颇能符合天师大人“快、准”以及“该转则转，不该转不转”的观点。仅凭以上几点，此人确能称为“踏鬼”，但若将其换成“舞鬼”，实在不大合适。

众所周知，DDR是音乐游戏(谁丢的臭鸡蛋)，是舞(S·P突然从睡梦中醒来，大叫道：在哪里？在哪里？)不知天师大人看过日本的DDR大赛没有？那些日本人是不追求什么分数或难度的，他们更着重展现自我，是真正的舞蹈，真正的艺术！DDR的机台就是舞台，它的创造空间是无限的！它对脚步的限制，是舞步产生的依据，也相信DDR的精神是充满创造性的舞蹈，而非几亿分或SS级。当然，也许文中所述诸高手实乃真正的舞林高手，只是其作者没抓住重点，都怪他们在写文章上就是不提舞步舞姿。但是，天师同志的观点，是完全错误的，是要狠狠批斗的！希望在以后的文章或大赛中更多地将其当作舞蹈看待(天师，你小子听见没有！)。谢谢。

作者简介：俺叫李名邦，家住浙江余姚(可知河姆渡否？)，是电软的FANS。(天语：不知大家注意到没有，本人的地位从“老爷”到“大人”再到“同志”最后是“小子”)



●人生需要游戏，游戏改变人生。卡波光与世嘉——我至死不渝的挚爱。(湖南湘潭 欧阳军)　●DC玩家都推崇自己喜欢的游戏。而PS/PS2玩家却不断地通过攻击DC、世嘉的不好来获得快感。不正说明PS/PS2玩家没有好游戏的空虚吗？！(杭州电子工业学院标准PS迷 夏立)



游戏王Ⅲ 三圣战神降临

~制霸的攻略资料集~

在Ⅱ代《暗界决斗记》推出一年后，Ⅲ代终于携着“三圣战神”而“降临”GBC。乍一看标题，还以为今作设定了漫画原作中无敌的三枚幻神卡，不禁令笔者有想买正版的冲动，しかし，残念ですね！话又说回来，今作新系统新要素大大增加，而且游戏性比较PS版毫不逊色，绝对是所有“游戏王”fans不能错过的佳作，但由于是GBC的专用软件，没有彩色GB的玩友尽早update吧！

GBC	厂商:KONAMI	类型:BOG+SLG
	发售日:2K.7.13	容量:32M

探索新系统新要素

★ **原创卡片合成模式（コンストラクション）**：在今作中新增的模式，只要将战斗胜利后得到的卡片零件（カードパーツ）以上半身和下半身加以不同组合就得到不同卡片。每个卡片零件都有上半身星数和下半身星数，而且都可作为上半身或下半身零件使用，合成规律就在这些星数中。多尝试不同组合，也许你能合出只有自己才有的原创卡片呢。据说原创卡片总数有1万种以上，以32M的容量来说，能否设定这么多卡片非常令人怀疑，相信这应该是KONAMI的一种宣传策略。

★ **OCG的生祭系统完全导入**：OCG全称OFFICIAL CARD GAME，公式卡片游戏，这种风靡日本的公式卡在国内已有得卖，不知各位是否有兴趣收集呢?这次Ⅲ代加入的生祭系统，就是在战斗时，4星级以下的怪物可以直接派出场，5至6星级的怪物则必须将派出场的任一怪物作为祭品（选择いけにえ指令）才可召唤出场，而7星级以上的怪物则要2只祭品。因此怎样令高等级的强劲怪物出场就是胜利的关键，这就使得战略性大为提高。

★ **效果怪物登场**：OCG中非常活跃的效果怪物在Ⅲ代中登场了，总共设定了51只，还有不少是原创的呢。要注意的是，效果怪物必须在覆盖状态（ふせ）时才可发动效果（选择こうか指令），一旦翻开就无法使用。因不同局势灵活运用不同效果，有时能获得比用魔法卡更强的支援作用哦。

★ **新角色＆新卡片**：除了增加对战的8位新角色外，在保留Ⅱ代720种卡片的基础上，再加入了80种新卡，其中有漫画原作中的“洗脑”，OCG中的“心变”等强力魔法卡，使高度战略的运用更趋白热化。

★ **仪式怪物的召唤变得简单化**：Ⅱ代中仪式怪物的召唤必须要3只特定的怪物作祭品，这就使得召唤变得很困难。而Ⅲ代虽然也必须3只祭品，但只需1只特定另2只任意即可，因此召唤变得简单容易化，成功率也增大，由于所有仪式怪物都属于神魔族，只要能成功召唤出来，离胜利已不远矣。

★ **在手牌中能够直接融合怪物**：前作中怪物的融合只能在战场上进行，这样的缺点是融合的素材怪物很容易被对手打倒。今作终于可以直接在手牌中将怪物融合了，但融合后要下一回合才能派出场，而且如果超过4星级的话祭品也是必须的。

★ **魔族的相克原则**：原则为水魔族（みず）＞炎魔族（ほのお）＞森魔族（もり）＞风魔族（かぜ）＞土魔族（つち）＞雷魔族（かみなり）＞水魔族；白魔族（しろ）＞恶魔魔族（あくま）＞幻想魔族（げんそう）＞黑魔族（くろ）＞白魔族。（注意：无论多么弱小的怪物，只要是属于克制对手的魔族，就能将对手瞬间击溃，有时利用此招就能反败为胜！）。此外，Ⅲ代中还新加入了神魔族（かみ），神魔族不仅攻击力高，而且不会被其他魔族所克制，要打败它们一定要靠实力或使用歼灭系魔法才行。

★ **通交换·对战·融合**：通讯是GB的强项，当然少不了交换、对战、融合等等增大游戏乐趣的手段啦。①交换：不仅可以在Ⅲ代之间交换卡片（注：原创卡片交换后会还原为零件），也可与Ⅰ代、Ⅱ代进行交换，让你以前的心血不会白费。这点或许也仿效了《口袋妖怪》吧。②对战：以可怜的几段程序所编成的AI人工智能是无法与人脑相比的，只有与人对战，你才能真正感受到“游戏王”的最大魅力。③融合：只要将3枚卡一次性传送到对方GB机里，就能永久地融合成1枚新卡，例如将189、399、415这3枚卡通讯融合就能得到773狩剑猎人，部分怪物卡必须用这种方法才能得到，玩友们可多尝试一下。

★ **密码模式——获得卡片轻而易举**：大家如果有收集市面上的公式卡的话，恭喜了，只要将卡片在下角的8位数密码输入，就能轻而易举在游戏中获得该卡，输入次数无限制而且不会降低DC值（DUELCOST）。由于公式卡有不少在游戏中是没有被设定的，输入这些密码时就会被判无效。

战略战术的指导

★ 生祭系统的导入，令Ⅱ代那样只要加入许多超强卡就能获胜的神话随风而逝，今次不但要考虑怎样令强卡出场，还要考虑强卡与祭品卡（4星级以下的卡）出现的机率，调整它们的均衡性。若加入太多强卡，强卡的出现机率提高祭品卡就较难被抽到，于是就处于挨打局面而一筹莫展，最后的结果不言自明。还有，仅靠怪物卡是无法获胜的，各种作用的魔法、陷阱卡也是战略的一部分。所以，魔法与陷阱卡、强卡、祭品卡三者之间加入牌组的比例应控制在2:3:3左右。

★ 魔法卡中有极为恐怖的“洗脑”、“心变”。当用了“洗脑”后，敌方最强怪物会被我方控制，但只有1回合，用被控制的怪物去攻击敌方实为愚者的行为，因1回合后敌方又取回控制权照样对你不利，正确方法应是用它来作祭品，召唤出强劲的怪物令敌方跌碎眼镜。既能使敌损失大将，又能令己实力大增，很毒的一招吧?至于“心变”，由于能永久性地控制，就让它成为攻击敌方的主力吧，以敌之将攻敌之帅，敌方会有什么感受呢?

★ 当暂时抽不到强卡时，可先派一些守备力超高的卡如758巨盾守卫战士，083暗晦之城等出场，并不断强化守备力形成坚不可摧的“马其诺防线”，待抽到强卡时再用它们作祭品召唤强劲怪物

发动反击,这就是失传多年的"以柔克刚独孤战法"。

我掘,我掘,隐藏秘密尽数发掘!

★ **隐藏人物的锁定**:当打败卡片魔神爆机后,5位隐藏人物就会随机出现一位,由于出现哪一位是不确定的,对收集想要的卡片很有影响,不过只要在密码模式输入下列密码,你想打谁就能打谁。

暗游戏 70715281　夏迪(**シャーディ**)70592699

暗莫良 07119986　玛力克(**マリク**)06987398

卡片魔神·真の姿 43504084



→在中国出售的『游戏王』公式卡,大多没有经过KONAMI授权,即是所谓的D版,制作很粗糙。而部分经过授权的公式卡则相当精美,卡四角均为圆角,左下角有该卡的密码,而且有圆案那面是压膜的。有意购买者请注意。

★ 由于生祭系统的导入,战斗时只有4星级以下的怪物可直接派出场,但攻击力最高也仅有1600点左右。笔者在合成原创卡片时发现有部分4星级以下但攻击力高达2000点的怪物卡存在,若加入牌组的话定能克敌制胜,但凡事有利必有弊,任何原创卡除了"巨大化"魔法及地形效果,不能用其他强化魔法来提升能力值,这点要牢记。以下就是这些原创卡的合成方法(只要零件中的星数符合条件,无论哪一张都是可以的)。

上半身星数	下半身星数	原创卡(攻/守/种族)
0	19	1900/1500/雷
0	29	2000/1400/机械
15	27	1700/2000/机械
15	48	2000/1100/植物
22	35	1800/1700/兽战士
31	43	1800/1600/恶魔
34	44	2000/1800/兽战士
34	50	2000/1200/恐龙
41	35	1900/1800/机械
44	38	1800/1800/爬虫类
4	47	2000/2000/水
15	3	1800/1800/机械
45	38	2000/1700/水
46	27	1900/1800/炎
46	50	2000/1200/岩石
53	7	1900/1800/雷
56	67	2000/2000/昆虫
64	3	1900/1600/海龙
64	47	1900/1700/炎
65	12	1900/1300/恐龙

★ 神魔族怪物的召唤方法,就是先派1只特定2只任意共3只怪物到上作祭品并选择**いけにえ**之指令(注:守护魔神,青眼究极龙都要3只特定祭品,而长矛甲虫则要2只特定1只任意),然后使用对应的仪式卡就OK了,既然这样,让我们合上双掌一起祈祷:神啊,请降临吧……(谁知此时某见习魔法师叶X也在美国祈祷:GBA啊,快点降临再降价吧……)

神魔族怪物	所需仪式卡	所需特定祭品卡
356 超级战狮	673 战狮的仪式	403 战狮
357 三头巨龙	666 三头巨龙的仪式	029 山兽战士
360 哲勒	671 哲勒的仪式	377 强化型妖兽
362 千年之盾	665 的仪式	296 独眼盾龙
364 混沌战士	670 混沌的仪式	038 暗黑骑士盖亚
365 恶魔镜	674 恶魔镜的仪式	595 绝对力量之鸟
374 守护魔神	667 守护魔神的仪式	371/372/373
380 青眼究极龙	675 究极龙的仪式	001 青眼白龙 X3
701 跳舞战士	676 舞欲诱发	249 水之舞者
702 饥饿的汉堡	677 汉堡的食谱	295 生化植物
703 千年原人	678 千年原人复活	003 独眼原人
704 法理守护神	679 法理的祈祷	160 磁力战士1号
705 三角魔龙	680 三本角的仪式	571 密林的黑龙王
706 邪恶骑士龙	691 邪恶骑士龙复活	168 暗黑火炎龙
708 宇宙女皇	698 宇宙女皇的祈祷	638 红叶女王
709 查古拉	694 查古拉复活	269 破坏神
710 大钳巨龟	692 龟的誓言	449 三万年的白色
715 人偶杀手	695 人偶的仪式	166 谜之傀儡师
716 珈玛剑	697 珈玛剑的誓言	621 女夜魔骑士
717 长矛甲虫	696 长矛甲虫的契约	052/533
718 要塞鲸	700 要塞鲸的誓言	441 机械鲈鱼
719 骷髅骑士	699 骷髅骑士复活	146 骷髅的寺院
720 暗与光的假面	693 假面的契约	102 暗之假面
722 黑魔法混沌战士	721 黑魔法混沌仪式	035 黑魔导
731 纳祭之魔	783 幻想师的仪式	730 黑魔眼幻想师

★ 以下的超强卡密码均是笔者从公式卡中精选出来的,只要输入就能马上得到超强卡片,而在游戏中就算打几百次也不一定得到呢,怎么样,心跳若狂了吧?

名称	密码	名称	密码
001 青眼白龙	89631139	371 雷魔神	25955164
017 被封印者的右脚	08124921	372 风魔神	62340868
018 被封印者的左脚	44519536	373 水魔神	98434877
019 被封印者的右手	07902349	391 恶魔战士	24311372
020 被封印者的左手	70903634	427 帝王龙	94566432
021 被封印的黑暗法师	33396948	467 红阳鸟	46696593
022 恶魔的召唤	70781052	613 双头雷龙	54752875
035 黑魔导	46986414	707 骷髅主教	02504891
037 龙骑士盖亚	66889139	711 新月神龙	38277918
038 暗黑骑士盖亚	06368038	712 流星龙	64271667
057 大飞蛾	14141448	714 火焰飞龙	27054370
067 完全究极态大飞蛾	48579373	390 TM—1火箭发射器	87322377
069 千年龙	41462083	726 魔蛋龙	02964201
072 进化之茧	40240595	727 卡通魔蛋龙	38369349
082 真红眼黑龙	74677422	348 光之护封剑	72302403
358 神圣骑士龙	06740720	349 六芒星的咒缚	18807108
362 千年之盾	32012841	337 闪电雷击	12580477
370 迷宫的魔战车	99551425	661 死亡病毒卡	57728570
367 地雷蜘蛛	94773007	657 巨大化	22046459
385 恶魔箱	25955164	669 暗之咒缚	29267084
386 神鹰魔龙	52040216	784 心变	04031928

★ 融合怪物卡在游戏初、中期是必须熟练掌握的技巧，笔者在“游戏王Ⅱ”的攻略中已刊过部分怪物卡的融合方法。在Ⅲ代中也可通用，详情请参看《GAME BOY 千年珍藏本》，现再奉上“怪物卡融合补完计划”。（注：为方便玩友们记住卡片的名字，本文的卡片名均使用“权威”中文译名）

- 036 梅杜莎的亡灵→108 招手的墓地 + 203 幽灵
- 099 幽灵南瓜王→241 黑夜暗杀者 + 274 绿树之灵王
- 458 雷神之怒→537 超级雷电球 + 631 月光少女
- 459 地雷兽→463 电击毒蛇 + 282 催眠兽
- 369 墙壁之影→366 迷宫壁 + 368 影之食尸鬼
- 401 牛鬼→167 太古之壶 + 574 黑森林的女巫
- 531 砂之魔女→454 破坏的巨石像 + 299 音女
- 412 机械狼→282 催眠兽 + 410 机械蜘蛛
- 627 猫女→047 多角犀牛 + 628 见习魔女
- 750 有翼幻兽奇美拉→747 幻兽王卡杰 + 749 巴弗梅特
- 230 珍稀鱼→543 舌鱼 + 047 多角犀牛
- 438 金属鱼→436 纯白海豚 + 557 钢铁的巨神像
- 542 飞弹鱼→436 纯白海豚 + 410 机械蜘蛛
- 594 蔷薇下的巨灵→637 树妖 + 036 梅杜莎的亡灵
- 033 审判者→165 审判之手 + 110 东方英雄
- 426 岩石龙→007 守护城堡的翼龙 + 456 岩石战士
- 465 制裁之鹰→165 审判之手 + 062 神鹰女郎
- 002 神圣女神→395 跳舞妖精 + 229 生命的沙漏
- 386 神鹰魔龙→062 神魔女郎 + 010 暗黑之龙
- 039 诅咒之龙→555 红龙 + 036 梅杜莎的亡灵
- 467 红阳鸟→062 神鹰女郎 + 291 炎之魔神
- 041 精灵剑士→110 东方英雄 + 395 跳舞妖精
- 082 真红眼黑龙→555 红龙 + 010 暗黑之龙
- 409 金属龙→010 暗黑之龙 + 438 金属鱼
- 448 尖角海龙→265 愤怒的海王 + 007 守护城堡的翼龙
- 571 密林的黑龙王→073 海龙神 + 637 树妖
- 713 流星黑魔龙→082 真红眼黑龙 + 712 流星龙
- 737 钻石龙→168 暗黑火焰龙 + 453 千年巨石像
- 741 龙族支配者→200 迷你龙 + 145 迷惑的怪盗
- 473 朱雀→015 炎之剑士 + 041 精灵剑士
- 574 黑森林的女巫→635 女王的影武者 + 579 深渊绽放的花
- 772 死亡尸术师→混沌巫师 + 203 幽灵
- 443 海之龙王→593 吞食火焰的大龟 + 167 太古之壶
- 519 火焰章鱼→070 黑暗章鱼 + 157 火炎草
- 508 机械霸王龙→059 长毛兽的墓场 + 297 魔界的机械兵
- 494 彩虹美人鱼→488 彩虹花 + 109 心眼之女神
- 726 魔蛋龙→147 怪物蛋 + 424 天空龙
- 761 飞龙战士→552 飞龙兽 + 110 东方英雄
- 742 机械红眼黑龙→082 真红眼黑龙 + 733 千眼邪教神

“游戏王”全领域全面观

谈到 KONAMI 的“游戏王”，就不能不说到它的母体——漫画。自从 96 年在周刊《少年跳跃》上连载以来，一直好评如潮，其中攻打柏伽索斯岛的剧情，就是围绕卡片的战斗来进行的，情节扣人心弦，高潮迭起，漫画迷们对此都津津乐道，漫画的作者高桥和希也人气急升。

在所有漫画迷的企盼下，漫画中的卡片终于实体化。KONAMI 于 99 年 2 月 4 日率先推出 VOL.1 锡纸装公式卡，全部共 40 款，每包只装入其中 5 款，售价 150 日元，当时引起了抢购热潮。能体验像漫画所描绘的那种战斗乐趣，当然使很多漫画迷趋之若鹜，就连未看过漫画的人也是跃跃欲试！当时漫画迷们谈论最多的话题就是公式卡战术的运用及自己得到了哪些珍惜卡牌。

此后，KONAMI 再接再厉，陆续推出 VOL.2～7 系列、BOSSter1～7 系列（此系列只在抽卡机中出现）、Starter Box 系列（附战斗地图及赛例）、Magic Ruler 系列、Dark Ceremony Edition 系列以及 EX 系列等等，卡片达 800 种以上。这些系列设定了很多漫画中没有的卡牌，令战略性大为增加，当然原画设定还是由高桥和希操刀。

随着 Magic Ruler 系列公式卡的登场，游戏王 OCG 的赛例也得到了修改，全新的专业赛例令 OCG 进入新进代。“游戏王”的热潮再次掀起，玩卡者兴致高涨，在专卖店出售的卡牌甚至供不应求。除了在专卖店出售的各系列公式卡外，还有部分通过购买攻略书，购买特定套装卡，预约和购买游戏软件，参观及参加全国大赛、在大赛中获得优胜等方法才能得到的限定卡，由于限定卡发行量较少且很难得到，成为众多卡迷争相狩猎的对象，持有限定卡是非常引以为豪的事。

在“游戏王”的人气直升时，KONAMI 决定将 OCG 卡游戏化，于是在 GB 上推出最初的“游戏王”，并出人意料地获得了空前成功，销量突破百万。为煽动 FANS 们的热情，99 年 2 月 21 日 KONAMI 在东京银座举行了 GB“游戏王 1”全国大赛，冠军 1 名，奖品是独一无二的“混沌战士”；亚军 2 名，奖品“哲勒”；季军 3 名，奖品“超级战狮”；第 4 位 4 名，奖品“恶魔镜”。以上特别限定卡均为钢片制造，有凸凹感，全世界仅有几枚，珍贵无比。为了得到这些限定奖品，参赛者都施展浑身解数，角逐异常激烈，特别是 OCG 卡的比赛，若能亲临观看，真是不枉此生。

此后，99 年 7 月 8 日 KONAMI 再次于 GB 上推出了“游戏王 2・暗界决斗记”。游戏的热卖已在预料之中，销量轻易突破百万。

当然，KONAMI 并不满足在 GB 上取得的成绩，终于将“魔爪”伸向了主流机种 PS。99 年 12 月 9 日发售了“游戏王・被封印的记忆”，剧情以暗游戏的过去明朗化为主题，集齐七种千年道具的暗游戏解开被封印的记忆，继而打败最终的卡片魔神（国内的漫画仅出到 20 几卷，离卡片魔神还远着呢）。虽然其销量无法与 GB 版相比，但也取得了较好的成绩。

在游戏领域屡屡告捷，KONAMI 当然也不忘记推出动画版的“游戏王”，毕竟漫画、动画、游戏三者都是相辅相承，共同促进的。“游戏王”的第一辑动画 99 年春在东京电视台首映，剧情主要以漫画为蓝本，但稍有不同，而且也加入了很多新角色，收看者反应热烈（2000 年 7 月在香港的本港台首播，广东地区的“游戏王”迷都有幸能收看到，现已播映完毕）。

2000 年“游戏王”全领域全面重拳出击，除了继续在《少年跳跃》上连载漫画，生产周边产品和公式卡外，第二辑动画也已制作并于 2000 年春开始每周火曜日 19 时半在东京电视台全国放映，“游戏王”的 FANS 又能大饱眼福了。不仅 TV 版出击，电影版也在各院线上映，但只有半个钟的长度，凳子还没坐热就要出来，很不过瘾（国内已有该电影版的 D 版出售，各位不要错过）。除了以上领域，最能增加 KONAMI“铁矿资源”的当然是游戏领域。KONAMI 于 4 月 13 日在 GB 推出了“游戏王・怪兽胶囊”，是一款以怪兽胶囊为题材的战棋型 RPG 游戏。3 个月后，再发售了众多“游戏王”迷期待已久的“游戏王 3・三圣战神降临”，游戏为 GBC 专用软件，导入了 OCG 中的生祭系统，令战略性大幅提高。估计 KONAMI 会举办这款游戏的全国大赛，但结稿之时尚未得知任何消息，有兴趣的 FANS 可密切留意日本的最新游戏刊物或 KONAMI 的官方网页。

文/曾宪洋


↗这是S·P用SONY照相机拍的（640×480，30万像素，JPG存在3寸盘里，机器自带液显）。现在的数码相机动辄却是400万像素了。

DDR

江苏昆山 王伊浩/责编天语

近期《电软》上关于DDR的内容出现不少，亦有几位舞友对DDR展开讨论。我并未能完全理解他们的表达意图，只知"得分"、"高手"、"比赛"这些名词倒是频繁出现。

DDR得分的高低取决于连击，由于得分是按连击数呈复利递增，因此即便评价相同，得分也会因连击数而相去甚远。说到评价，A以上有S，S以上有SS，就算是双S级也会因PREAFECT和GREAT的多少而有所差异。常听理论派说："三首电子的最高得分是7亿多！"7亿?！这么看来在此次北京DDR大赛中夺冠的那位天津高手的1亿8也算不得什么嘛！但也应考虑到当天状态即天时，对机台脚感的适应即地利，个人发挥的稳定性即人和等因素。在下不才，也曾在自家附近的DDR组装机台上跳出过三曲4亿、单曲2亿的得分，如此说来我也是"高手"罗?（称"高脚"更合适）某枪打十环和每枪打十环可是有本质区别的。若只是一些曲子能跳个S或SS，得分达到九位数就可称高手，用SOULEDGE君的话说就是"未免把高手这个词看得太肤浅了！"DDR如果只是为了单纯追求得分，那么游戏全新的理念、出众的创意也会因此变得平庸。DDR之所以成为年轻人的时尚新宠，个人认为主要原因并不在于其娱乐、健身的功能，而充分表现自我的花式SHOW才是DDR的真髓所在。（不过要得高分或玩花式，苦练都在所难免）

站在不足两平米的小小舞台上，让表现欲随汗水飞扬，用独特的肢体语言表达愉跃、发泄不满，充满个性的舞步令观众也不由随节奏摇摆，台上的舞者已成为全场目光的交汇点。这感觉只有用一个字来形容——酷！日本DDR花式大寨的VCD想必各位DDR爱好者是人手一份，这张小小的圆盘对于我可是意义非凡，它彻底改变了我对于DDR所谓"舞蹈革命"的理解，在摧毁我自认"本地高手"的自负的同时也带领我跳出了井口而看到了不一样的天空。[特此声明一下，在下全无舞蹈基础，运动神经也欠发达；身体年龄不小而处于硬直状态；对于乐感的那点自信亦只是出身狂妄自大的性格……在此大言不惭谈论花式确有不妥，但八、九个月的修练至少也让我强背下了少数几首曲子的足谱，而能全程背对屏幕；在看过N遍的花式大赛实况后居然也琢磨出了"逆向滑步"这类古怪的步法。反正足可唬住外行了。]如果有人认为"花式"就是转啊转，转得找不着北，那未免太狭隘了。花式应该是一种方式，一种以DDR为媒体来展示自我、表现个性的方式。高难的步法，特殊的舞步可以是花式，一个手式，一个POSE甚至是一个夸张的表情也可以是花式。日本的DDR花式高手显然非以难度取胜，而是重在创意，经过特别设计的舞法在平常看时可能很是一般，但在机台上因有指令方向的限制而变得异常精妙。（花式大赛中甚至有人玩一脚的曲目）其实越是简单的曲子越是有发挥的余地，也越有近乎无限的可能性。这可能又是日本玩家与国内多数玩家在DDR理念上的差异吧！

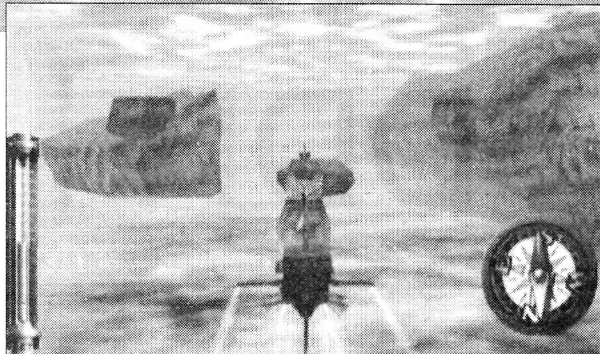
得分和花式可谓鱼与熊掌。要耍帅，牺牲点得分也在所难免。自从醉心花式，我就没怎么在意过分高分低，现在要再一本正经跳分却怎么也跳不高了，会习惯性的玩上几手花活，结果自然是连击中断。这也是我在数个DDR的比赛中落败的主要原因。值得一提的是国内的DDR比赛都是比分的，花式充其量只是些附属的表演赛，不免令我们"耍酷组"颇为不爽！上海电视台"都市网络"举办的那次DDR大赛想必不少人还记忆忧新，而一位叫DDR-SUPERMASTER的网友直言"这次比赛把DDR的内涵毁得很惨！"的确，之后全国各地的N次比赛造就了一批无个性可言的得分机器。记得上海那次大赛的亚军——一位高中MM曾说："我把每一场比赛都当作一次考试……"看来"应试教育精神"倒是深入人心嘛！为求高分不惜抹杀个性才能，如此说来比赛与考试的"功能"有着惊人的相似。想标新立异吗?想与众不同吗?那就等着被淘汰出局吧！

我并不指望"高分派"中有多少人会倒戈，也知道国内"重得分不重表演，重难度不重创意"的现状亦不可能因以上文字有多大的改变，各位大可将之当成偏执狂式的胡言乱语。不过就观众的视有而言，跳出个一两亿分和背对屏幕哪个更骇人也是显而易见吧！若是有一天您也在DDR的舞台上尽情挥洒、全然释放，疯上那么一回，或许亦会有非比寻常的收获。

附1："PA190"几乎是众多DDR爱好者的必修曲目，但我并不认为此曲有多难，至少"190"还是首可跳高分的曲子，虽曲速较快但节奏易于掌握，与DDR3中的不少曲子相比也是小巫见大巫。毕竟我们这有几个小学生玩绿脚"190"也能跳出S评价来。关于此曲高潮部分的数十个8分步连打该怎么踩，我觉得无须将自己的方法强加于人。本地几个能跳出SS级340连击的人中只有我一个是用旋转分踏来跳那一段的，其他舞友均是正统的关东步，关键在于熟练度，当然也有点运气因素。仍要指出的是一味求难亦非DDR高手们的康壮（庄？）大道。不信?来首"MAKE IT BETTER"之类的怪歌，试试，绝对让跳惯了"190"的朋友有吃苍蝇的感觉。

附2：五一期间我加入了旅游狂潮，只身来北京。北京之行让我也认识了几个像我一样的DDR狂热爱好者，叫得出名的只有北大的常亮。最近还在"中国娱乐特快"有关美年达举办的DDR大赛的电视报道中看到了他与人比拼"190"的片断。想起当时与他交换花式技巧与心得时的情形真是记忆犹新。总体感觉北京的高手（先不论是跳分还是花式）并不如苏州地区多见，想来主要原因出在价格上。北京的舞机很少有低于2元一次的，组装机亦然。即便是上海，除大商场外也只是一元一次。昆山凡音乐游戏均为1元三币，两币一次，而苏州有5角一次或一元一次的，且均为5首曲子。北京和苏州玩家的经济负担相去甚元。由此可得一公式：游戏记（计？）费标准与高手数量成反比。天师，还是写了一堆，DDR能写的东西真的很多，望勿见怪）（天语：你必须再写！）

●看见望心花怒放，看见凉炉火中烧。（绍兴 马亮） ●游戏至尊，唯嘉富康？史氏不出，谁与争锋？（青岛四方区 丁彩智）
●日本人喜爱幻想的游戏，而不喜爱现实点的游戏。这是我看了一年的排行榜，得来的结论。马骏生，很典型。（湖北潜江市地税局 李迁）



大航海 4

新疆 王道勤(58 岁)/荣誉责编龙哥

龙哥您好。

您的信已收到多时，只等(电软十期)上市以解“大航海”4 中的游戏难题。刊登了我的那封信使我吃惊不小，仅过数天，全国各地的信件就像雪片一样飞来，我一直遵循“每信必复”的家训。一时间，忙得不亦乐乎。来信的内容，赐教甚多，正确率约 40%。更多时是在游戏中遇到的各种难题，以求交流。几乎每封来信，都好奇地打听我年龄这么么大还执着地玩游戏机的原动力，也都提到怎样练字的问题，所以再去信给您，想借贵刊一角，给那些写了信的、正在写信的、准备写信的和无暇写信的玩友们，答复大家关心的问题。可否?

老玩童的一封信 (自题)

《电软》十期刊登我一封求教信后，全国各地的来信象雪片一样飞至，就朋友们关心的问题再写一信，供玩友们参考。

一、“大航海时代Ⅳ”是一部知识性很高，紧张和轻松相结合的优秀电子游戏，特别是隐藏了中国女将——李华梅，将可率舰争霸世界的内容，激励国人不玩到底不罢手的信心，但李将军的出场，又必须将游戏原设定的三人其一通关方可，而这三人通关爆机就成了玩友们交流的热点，难题都出在最后一个上，玩友来信指教和试做的经验写在下面：

1. 葡萄牙航海家**ラフッエル**(拉斐尔)到日本大扳后，酒吧小姐先收了从斯德哥尔摩重金买来的“细雪花衣”这件礼物，然后以美丽的面容和迷人的眼告诉你，她想尝尝葡萄酒是否比日本的清酒更好，你远涉重洋，往返东西半球，送上地中海产的葡萄酒后，她又提出想穿穿丝织的棉衣，这样才得小姐芳心，领你去城外金阁寺见那个面慈心狠的老和尚，得老和尚指点，去库页岛北找另一半地图就是了，这丝织的绵衣，要去印度洋购买。

2. 瑞典舰队提督**ホトラム**(荷特达姆)到日本大皈后，酒吧小姐见魅力值为 100 的伊斯兰王女**セラ**(塞拉)在其左右，不敢猖狂只收“细雪花衣”礼物后，就指点了金阁寺，不料老和尚非要见“元帝之形”所谓元帝之形，不是画像，照片之类，而是一柄“中国皇帝的大刀”，取得大刀的条件是必须有非洲的霸证(阿克斯姆王的金印)，到中国泉州港广场，遇到迷的老人，他验证金印后，告诉你大刀的信息，然后你就去找吧，找到后不要装备，去见和尚，老和尚拿起屠刀，立地装佛，给你指点迷津。

3. 荷兰商人**リル**(莉露)最后一站是加勒比海的哈瓦那(现在的古巴)，同业工会要求你在地中海制做西红柿的流行(**トマト**)在这里你还可以得到西红柿的种子，到意大利的热亚那，让神父在广场配布商品，制造西红柿的销售流行，如果在地中海种植了西红柿，就不必穿越大西洋。同业工会找来当地土著，帮你去遗址找到刻有另一半地图的小刀了。

顺便提一下，我 89 年出差泉州时，在广场拍照时把公文包挂在路旁拦杆上，走时忘了拿，公文包的丢失当然是我自己的责任，一点不能怨泉州，后惹来了一堆麻烦，所以玩游戏时，也不再去广场，自然见不到迷的老人，但却发生了这样的事，到了地中海亚利的大港时，碰上战败流落街头的海盗头子，他送给了我这把大刀!只是后来去大皈时装备在仲间身上，老和尚不认。我想游戏中还隐藏着其它情节，只是不知罢了。

二、电子游戏和电视剧、电影一样，是一种健康的娱乐活动，电子游戏给你提供广阔的空间，任凭你去发挥自我。提高想象力，学习知识，解脱积累的压抑。说白了，电视剧、电影是导演在“玩”我，电子游戏是我玩它，怎能不得人喜爱呢?仅是知识一项，不是吹牛，我现在可以不照地图，就可以勾划出世界地图和中国地图的基本图来，只要你随便讲出一个经纬度，我可以准确的指出它的地理位置，问问别的老家伙，他行吗?(地理学家除外)。至于上年纪的人，大都对电玩有偏见，我不隐瞒我的看法，其原因第一是他不懂，第二是他没那福气!我曾给一位玩友复信中玩笑说：秦始皇何等伟大，没有用过手电筒，唐太宗何其盖世，没有骑过自行车!原因是世代之差，现代就是电子时代，电子娱乐你不去学学，还要横加干涉，怎不叫小辈们耻笑!倚老卖老，常常把自己摆在傻瓜的位置上。当然，我也不是只迷电玩、滑雪、滑冰、游泳、射击、骑马、开车，都是我的爱好，看书学习更是习惯，因此我在以上一番议论后，还是盼望不要给只迷电玩，不爱学习的小朋友们撑腰，学习是第一重要的哦!我真盼望能收到比我年纪大的玩友来信。

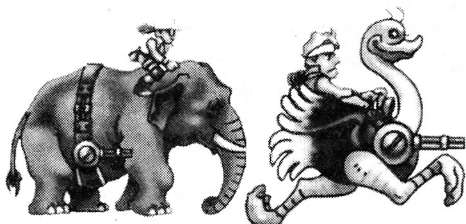
三、题外之谈，龙哥刊信时附言我的字写的好，真是羞杀我也，其实龙哥的字在我之上，有雄厚的功底，机智而豪放，很有书法家之风，真是后生可畏啊!至于练字，古人训：字无百日功，百日可练就拿得出来的字，决不比找到“元帝之形”难，方法是，找一本自己喜爱的钢笔帖，买一本方格稿纸，一百页，从简入难，一字一行，认真照写，前十日简直不是写，是照着认真画(画不像不要紧，以后会像的)之后就是熟练的写了，第三个月是巩固，每日只写一页，但这三个月中，千万不要用原字体写任何文字，三个月后，你会大吃一惊的，原来的字体想写也写不出来了，秀丽的字体也会使你周围的人大吃一惊，如果有百日衡心，定能成功，我用此法教过数十人(也有女性)，有衡心的个个成功，如哪位小朋友百日后练成了，千万给我来封信，让我也惊喜一下。

是龙哥把我带入了一个美妙的世界，一封封充满真诚热心和友谊的信到了我手中，体会到人间真诚的关心和爱，十分激动，这种团队精神，早已超出交流电玩的范围，这么多朋友一下出现在面前，感觉真好!谢谢龙哥!

(信致：新疆乌鲁木齐市博物馆小区 68 楼 02 室 王道勤，830000)

龙哥话：王道老真乃多才多艺之人!他在信中对我辈的关爱，实在令人感动!希望大家能正确处理好学与玩的关系，痛下苦功，练习书法，不辜负他老人家的希望!同时我郑重宣布，王老师在信中所述“其实龙哥的字在……可畏啊!”一句话，永远无效。

●我的 PS“恐龙危机 1”是柒元一张的地板，我老婆 PC 的“恐龙危机 1”是 138 元一套的中文正版。感想：羡慕 + 嫉妒。(北京永外沙子口 刘峰)
●你们真要助纣为虐一棍子闷死世嘉吗? 投这么多 DC 游戏，一个也不上榜! 再有，我发现随着 DC 普及，世嘉迷越来越多，还有跟着瞎凑热闹的!(天津河西 王德鹏)



合金弹头 2

浙江舟山 胡晓路/责编天语

大型机 METAL SLUG2 的游戏技巧(终极权威版)

《合金弹头 2》自九八年问世以来，至今还较为流行，对于无数次通关的 ACT 迷们来说，下一步的追求是什么呢？当然是最高分记录了！因此，笔者就谈谈获高分的方法。

首先请几条在过关中较实用的小技巧：

1. 当你已有“H”或“L”弹时，再获取同样的子弹，加 150 发，当你有“S”、“F”或“R”弹时，再获取同样的子弹，加 10 发。因此，若你有 20 发“H”弹，而马上又有一“H”弹可获取时，可先将这 20 发先打掉，再去吃“H”弹，这样就有 200 发子弹，否则就只有 170 发，同理，若你有……

2. 乘上“Metal slug”(即乘物)后，在危急时刻可拉杆“↓”将“Metal slug”启动到开仓状态，然后立即跳出乘物，则此时属于安全状态。但“Metal slug”启动到开仓状态的速度不同，由快到慢的顺序为：骆驼、飞机、坦克、跳蚤战车。

3. 只有与敌方的机械兵器，包括飞机、坦克、装甲车及 BOSS 等物近身时，才可以快速连续地掷手雷，否则一次只能掷两枚。

4. 将一种子弹打光后，你会自动进行一个大约要持续 1—2 秒的换枪动作，此时很易被敌人偷袭，而在换枪时下蹲一下或跳一下就可消除这个动作，且在用 L、H 弹时，可用此法取消连发。

当然，游戏前还得注意几条得高分的基本准则：

①尽量一条命不死地通过一关，因为若在一关内死过命的话，则你生前所救的俘虏就不能过关，而过关后，每名俘虏加 1 万分。若是背包的女孩或是会发气功波的俘虏，则每名加 3 万分，且救获 10 个(或以上)俘虏过关，则可额外获“Great”奖分 10 万。

②尽量用乘物打出 BOSS，这样过关后乘物可加 10 万分，而若跳出乘物打出 BOSS，即便乘物未毁也不给分。

③尽量近身攻击敌人，这样，无论是刀砍、锤敲、拳打、脚踢都是一记 500 分。对于要打高分的玩手来说，要多用此法，尤其是俘虏的绳索、宝箱等毫无危险之物，更用刀劈开，且用刀劈一种手持遁牌的小兵是一记 1000 分。

④对于敌方的机械兵器，要尽量用手枪或 H、L 枪或乘物的机枪打，而不要用手雷，炮弹或其它武器，在这其中，用 L 枪最划算。手枪，H 枪或乘物的机枪打中敌人一发获 100 分，而 L 枪打中敌人 4 发就获 1100 分，且若用上述的“连发取消法”，则打一枪 L 弹有 400—500 分。

下面将介绍在各关中的赚分技巧。

●MISSION1

在途中会遇到三座炮台。可不去打炮台，而去打炮弹赚分，当 H 弹快要耗尽前，可将其中两个炮台打掉，再用手枪打剩下一个炮台所发出的炮弹，用此法可在此处赚分 5—6 万。

过了炮台往前走，会遇上一辆导弹车，不要将其击毁，而要用乘物的机枪打它所发出的导弹以此赚分，较好的方法是：用机枪的子弹做导弹所形成圆的内切线（用此法有一定的技巧，只有多加练习才能做到既保全性命又不打毁敌车又获高分）。

在使用此法时，玩友们会发现：若有个发气功波的俘虏跟在身后，则不消一会儿功夫，俘虏就会将敌车击毁，若不去就这个俘虏也并不划算。建议可用此法摆脱他：在救获此俘虏后会来到三座炮台处，在炮台要出现时，走至最左端，则这名俘虏就会一直待在最左端，然后从左到右依交干掉这三个炮台，等到一可以走动时，就往前猛冲，则这名俘虏就被你摆脱了。而过关后他的记分(3 万分)还在。

●MISSON2

在此关中，有个鲜为人知的分数密技：在 3 处宝箱中可能得到“金蝙蝠”(打开宝箱后，若发现打出了“金蝙蝠”，则不要将其打死，而应将其获取，可得 3 万分)，而玩手若能一条命不死地获取到前两只金蝙蝠和两个阿拉丁神灯(10 分)，则他获取到第三只金蝙蝠时，可得 30 万分。

下面就将方法介绍给大家：首先，在关首金字塔斜坡上，会有一俘虏送你一发火雷，不要去获取。然后，在获取阿拉丁神灯的这条密道内，有两块凸起的方形巨石，且前方有两个宝箱，蹲在第一块巨石的右端，向第一个宝箱掷手雷，可能炸出金蝙蝠，同法，再蹲在第二块巨石的左端向第二个宝箱掷手雷，也可能炸出金蝙蝠，接着去吃神灯，倘若舍不得那大把的金币，可在神灯变灯神的一瞬间将神灯获取，则还可获取金币，在关底前打完最后一批木乃伊后，往左走，前方有一宝箱，向它掷手雷(具体位置因机器的差异而异)，也可能炸出金蝙蝠。

以上虽是笔者的多年经验，但玩手们若想获取到那只 30 万分的金蝙蝠，最重要的还是得有极好的运气，自《合金弹头 2》98 年问世以来，笔者从未看到他人在一次游戏中打出三个金蝙蝠。而笔者本人也仅成功过两次，因此可以说，在一次游戏中炸出三只金蝙蝠，其概率不亚于摸中彩票头奖。使用笔者所介绍的方法时，若在前两个宝箱中炸出 0—1 个金蝙蝠，则在第三个宝箱处，炸出金蝙蝠的可能性较大；若在前两处都炸出金蝙蝠，则要在第三个宝箱处炸出金蝙蝠的可能性极小。当然，上述所写的不一定是唯一方法，望有知道好方法的高手能在电软发表一下高见。

●MISSION3

在此关中有许多地方可赚分数，例如在此关中有许多持盾牌的小兵，可先用枪打他们的遁牌 28 下，再用刀去劈他们两下(一下 1000 分)，则一个小兵就让你获 5800 分。在火车的车身有两节大车厢，会有许多小兵从中爬出来，可用刀将他们砍死，再往前，来到与之艘快艇对战处，可不断地打它们所发出的导道以此无限偷

●世嘉若失败而变为软件公司，对中国玩家的和睦相处起了不可预知的作用——有感于派系的激烈斗争。(本人 SEGA 派——保定河北大学张欣佑)/天语：首先，大川功主席承诺，二年内，集团的现金足够拼硬件。第二，别国罕有综合志、综合网，总是“专门化”，恰恰说明“派”存在。老美比我们的派系争斗厉害多了。“翻译几段让大家看看”决定！注：IT 鼻祖国家的数据分析以及硬件解析，说一不二。另外在事件报告的准确度上，我们要较真，就怕误导读者。比如，晓得索尼 0.18 产能不足，人们就绝对怀疑它美国首发 50 万台且以后每周生产十万台 PS2 的真实性；而对画面效果和显存的关系百思不得其解，却几乎不影响我们听取美国专业人士意见。

分(当然,有一定的难度),乘上 Metal Slug——飞机后,会遇上一辆导弹车,可打它的导弹无限偷分,方法与第一关相同。值得注意的问题是:不要将导弹车后面的一个发高射炮的小兵拖出。

在与本关 BOSS 对战时也可无限偷分,方法为:不断地用飞机靠近 BOSS,则 BOSS 会发出四个火碟,然后用机枪打这些火碟,以此赚分,与本关 BOSS 周旋时,值得注意的问题是:在时间分别 46 和 39 时,都分别会来一名俘虏,而在时间为 41—46 和 40—39 这两段时间内若让 Metal Slug 损血或让 Metal Slug 与 BOSS 靠得太近,则俘虏就极可能不来。

●MISSION4

在此关中会遇上两个船形小卖部,若不将它击毁,可跳起来用刀砍那些从船中探出头来的小兵,且其中的小兵是杀不光的(真是"船中藏有百万雄兵"啊!)当然,在此赚分的同时也得注意干掉从头上的楼道中走过来的小兵,在关底前的"木屋子"处有两辆炮车,在此处也可用坦克的机枪打炮车的导道无限偷分。但到此处,如何摆脱掉身后的"跟班"——发气功波的俘虏呢?可用此法:在乘坦克之前,会在一个木台处遇上一直升机和一跑车。先把直升机干掉,则那个俘虏就会待在屏幕左端,此时可走到屏幕右端并快速地将跑车击毁,然后立即往前猛冲,则这名俘虏就被你摆脱了。到了关底,要尽量与 BOSS 周旋一些时间,这样可等到三名俘虏,且无论怎样,他们都会准时出现。

●MISSION5

在此关中的隐藏俘虏很多,要不失手地将他们救出(隐藏地点以前已有报道)。再者,在此关中 L 弹较多,因此对手敌方的飞机、坦克,尤其是铁门等物,要尽量用 L 弹打,若将此关中的 550 发 L 弹全部都用来击敌,就可获 15 万分,还有,在刚进入隧道时,会遇上一个背挎包的女孩。不要急着去救她,要用枪打她的背包。因为这样,她就会丢出 3—5 件东西,若运气还可以的话,一般都可获 5—10 万分。且笔者还亲眼看到过一运气极佳的玩者在此处一连获取女孩丢下的 4 个小熊和一颗宝石,每样均为 5 万分,共 25 万。

●MISSION6

在此关的关首,会有三处地方从水中冒出火箭(一大两小),可用手枪打这些火箭赚分,但不是无限的,打了一段时间后火箭就会发尽。在本关的关底前的最后一个"02"仓库处,出现一俘虏后,最后第二种火星人就来了,除了站在铁架上的火星人外,将其它敌人都干掉,则最后在铁架上会剩下 2—4 个火星人,它们会不断地向下发射棕黄色子弹,玩者可下蹲后用刀砍这些子弹无限偷分。值得注意的是:在此处赚分一定要蹲下,否则极有生命危险。

以上是以前未报道或报道错误,不详细的赚分技巧。但笔者认为:获高分的最重要途径是——争取不死命过关,这也是本游戏的真正意义所在,由于玩友们普遍反应:要一命打通最后一关较为困难。因此,笔者在此较为详细地介绍一下"FINAL MISSION"的打法:

在此关的一开头有一灯塔,上面有许多小兵向你扔小火箭、发炮弹,此处看似有枪林弹雨,其实有法可破,关键是动作要快:在关首一出现画面时,立即跳下降落伞,趁着身上有保护膜,向前猛冲。先跳到第一块浮冰上,一刀结果那个发高射炮的小兵,以解除"后顾之忧"。再马上跳到后面那块大浮冰的左端,蹲下身向前开火即可。此时虽有许多火箭,炮弹擦头而过,但都伤不到你,只等你慢慢地击毁障碍物,消灭敌人。

往前走会遇上两排上升的火箭,需从其间隙中跳过,起跳需先将对岸浮冰上的敌人干掉,跳过这些火箭并不难,因为碰到火箭的尾部与火焰是没关系的。且实在不行的话就"磨时间",等火箭发尽。

再往前走一段路后会来到一吊桥,过此吊桥要实行"三猛(猛打、猛炸、猛冲)政策",即在向前猛冲的同时猛击敌人、猛扔手雷、要达到猛冲,需连走带跳,但在此处跳也得有讲究,最好以"下低坡走,上高坡跳"为原则。

过了吊桥会遇上一个小 BOSS——持机关机的壮汉,与他对战时,只可远交不可近战,与他周旋的要领可用四句顺口溜概括:见他开枪就低头,见他靠近就"开溜",飞来手雷很好躲,只需向上跳一楼。

过了此处后,会来到一个貌似军事基地的地方,在此处若注意眼观四方,则不算难打,进入基地大门后会遇上许多持盾牌的小兵、零星火星人及数辆坦克,此处敌人很多,因此,该发的弹药、该扔的手雷绝不能吝啬。

过了此处后,便来到基地仓库了。此处虽然是火星人的天下,且敌人成铺天盖地之势,但只要注意不要被敌人前后上下包围,应该不算难打,还有值得注意的问题是:当遇到子弹围攻时,下蹲攻击是最安全的。

终于过了仓库,要与 BOSS 决战了。若想一命不死打出返剩下两个 BOSS,则打到这里最起码得有 30 个手雷。当然,多多益善啦。因此,在一路上有三个送手雷的隐藏俘虏都要不失手地拿下(隐藏之处以前已有报道)。打第一个 BOSS——球形飞船时,若注意方法,则不算难打,对于它发的激光和雷球都较容易躲避。而当它停在半空中不动时,则要当心了——它要出动小飞碟了。此时应跳起猛扔手雷,将这些小飞碟在还未运行之前就击毁。若能掌握此法,且有充足的手雷,则"拿下"这个 BOSS 如探囊取物。

打倒了这个球形飞船后,就要与终极 BOSS——大 UFO 对战了,恐怕它是全通关的最难打之处。笔者至今还未摸索出与它对战的较好方法。当然,真正难打之处在于 BOSS 出动小飞碟。若能攻破此难,则此 BOSS 也无可惧。因此,在难度为 Level4—Level5 中,可用此法:在一开始或飞碟未出动前但无其它飞碟时,尽快抢占有利地形——站到楼台的中央处(具体准确位置请玩友根据文意去理解)。在此处跳起掷手雷,手雷的飞行弧度正好击中刚出来的小飞碟。则玩友可据此点死守,猛击 BOSS,一见飞碟放出就掷两枚手雷,直到坦克被运来为止。

而在难度为 Level6—Level8 中,则不能用此法了。因为你若不是与敌人近身,一次只能连续掷两枚手雷,而在难度为 Level6—Level8 中,击毁一个小飞碟要 3—4 枚手雷,所以此法行不通,需如此:在一开始也先抢占有利地形——站在右边楼梯的中上方。在 BOSS 刚放出小飞碟时,立即跳起猛掷手雷,成功的话可击毁第一个小飞碟,然后再快速地走到楼台的中央处,跳起向第二个小飞碟掷两枚手雷。虽不能将其击毁,但也可给其重创。此时需跳下楼台与其周旋。相信与一个飞碟周旋不难。(在 Level6—Level8 中,单打时 BOSS 一次只出动两个小飞碟),且在周旋时要尽量把那个只剩一口气的小飞碟干掉,若成功的话,则可按以上的步骤继续,直到坦克被运来为止。

(未完待续,敬请期待)

陶渊明——归园田居?●少无索尼韵,性本爱世嘉。(沪浦东莱阳路 朱俊),对"机战阿法"——没铁就不能搞"机械革命"(机体改造)!周昀来也!●本是网上和某些杂志曾说世嘉要移植"梦游 2"吗?可看了 11 月号电软第 21 页,再看看上面一行本人好不容易才悟出的真言,所以我宣布所有 SEGA 迷全体默唱国际歌同时默哀三分钟,之后,请化悲痛为力量仰天长笑,以便继续支持世嘉。我玩节拍 5 已玩到六指琴魔之境界,自感可称节拍高人矣!

秘技偏方

责编胖子

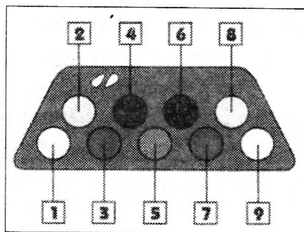
PS2 高达 SAVIOUR HP＝2

隐藏机体：这种游戏里面肯定有隐藏机体。想取得的关键在于"难易度"和"过关评价"两个方面。

机种	难易度	过关评价
Gセイバー	NORMAL	A以上
Jセイバー	HARD	A以上
Gセイバー	HARD	无限制
Gセイバー	HARD	无限制

PS Pop Music4(append disc) HP＝8

调出8名角色的隐藏曲



→也可通过一定的分数和连击数打出隐藏曲。

按图示键位顺序输入：

- 33997733
- 333111333
- 44322366
- 68686824
- 2179223718
- 864291
- 444322211
- 222222222222282

街 97 HP＝1

几个怪异现象：1、夏尔米(普)VS利昂娜(暴)：当利发出重眼之斩(下后C)，夏先防住，当回旋镖到身后后，再前冲使出投技(后下前拳)，(注：必须是前冲时使出，而不能前冲到面前后停住再用投技)。就会看到两人一下子比(笔)直升上了天空，飞出了版面，过了一会儿利会从地里冒出来，而夏过会儿才会钻出来。

2、红丸VS玛丽：红丸前冲使出红丸投(前下后拳)，而玛丽使出(后蓄前脚)，这时你会看到两人互换了位置，且红丸却来了个空投(手中无人，却放电)。而玛丽也是(下前脚)也落空了。建议使出这招在两人相距二到三个身位后。(此招不一定要红丸，八神等人也可，使出空屑风？)

3、比利的"无限连击"：仅限对大蛇。大蛇先使出(前下前拳)的超杀。比利再使出超杀"火炎旋风棍"，这时比得就会被大蛇吸过去，伤血，但身上的火光不会消失，比利将大蛇逼至版边，可活活将其烧死，最多可99HIT。

4、大蛇的无限连击：大蛇先用轻脚踢中敌人，再在轻脚未收招时，快速输入(后下前D)，再(→B)连(后下前D)连(→B)……(注：此处的"后下前D"必须快速输入，且不会出招，就像挥空取消一样)。此技无需版边，只要踢中轻脚，就可连，非常实用。

5、大蛇的暗黑空间：限大蛇VS任意三人中的最后一人。当对手只一丝血多一点的时候，发出"下前A"，对手防御，在对手未防死前，大蛇发出阳光超杀，版面会变成全黑，选人画面只剩下大蛇一族的人，战斗画面也只能看见两个对战者。让人深感大蛇的恐怖。(以上现象仅限于街机，家用机不可/上海徐汇区 徐一鸣)

DC 卡普空对SNK HP＝10

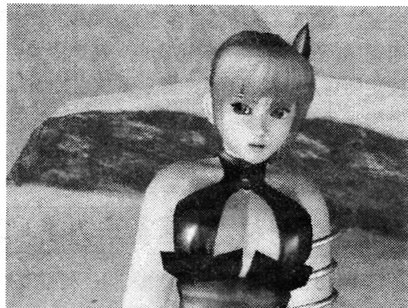
原创颜色：选择角色之前押住X键，然后以B决定。若押住Y并以A决定的话，就是另一种颜色了。

另外这款游戏除了原来的56名角色，还有3个客串角色，分别是恶魔"莫里干"、大自然使徒"娜可露露"、街霸大叔"豪鬼"。三个人及他们的舞台在SHOP中的出现条件也很简单。

在对CPU时，有时会遇到电脑乱入角色，上面三个人也可乱入，就是条件有些苛刻(点数高，若干回合内超杀毙敌数高)。

DC 生与死2 HP＝1

角色隐藏服装：其出现条件，在通常情况下有两种，即"在故事模式下破关(某些服装必须在"不接关"或"难度NORMAL"下出现)"和"破关N次"这两项——当然只要满足其中一项即可。同理，使用UPS的情况下又有两种条件，即"使用UPS胜利N次"和"使用UPS玩N次"，只要达成其中一项，即可看到角色特殊服装。又，霞的辫子造型以Y决定即可。



PS 恐龙危机2 HP＝8

通关后的隐藏要素：当然首先应通关，然后在播放STAFF的时候按下任意一颗按钮——之后在"EXTRA CRISIS"的项目中会追加一个叫做"DINO COLOSSEUM"的模式，用"Vital Credit"的点数换得角色，然后回到"EX危机"模式，随时可以玩了。

PS 恶魔城 HP＝4

雾变身时间长"道具：在"恶魔城最上部"取得"飞翔石"后，便可用踩踏的特殊技了(跳跃中↓＋×)；该技击中敌人身体后，便可以再次腾空，再用该技，继续腾空……如此形成循环。利用这个原理，取得"飞翔石"后在左数第二个比较高的石柱上，引来五六只缠着你不放的鸽子，慢慢地往它们身上踩(踩、踩，爽)，到足够高时，便可以进到取得"雾变身时间长"魔道具的洞里。把对面的墙打碎，还可以取得火焰铠甲。(注意不要被鸽子碰到身体)

巧取指轮：用此方法，便可以在未取防刺铠甲的情况下，取得礼拜堂内的指轮。在进入礼拜堂内的刺地时，变身成蝙蝠，在天花板和地上的刺地中通过，之后变身成雾通过中间的门。在最后的门前变回人，同时快速使用任何一种药物，由于服药时无有敌时间，不会被刺到，随之把门打开。

在崖壁外侧和恶魔城最上部之间有几处会断掉的桥，人一站上去桥便会断掉，这时使用空间魔法(↑↓↘→＋□or○)，移到桥处，桥会断掉，人却浮在空中，直至魔法消失。

选用RICHTER做主角，选圣经为用心值的道具，到地下墓地的刺地那儿，按一下△，便会出现与原主角变成蝙蝠时一模一样的超声波。

本游戏里装备会引出盾的必杀技的棒，然后←→＋攻击，便会有个旋转着的八角星放出来，可以连放，却没有一丁点攻击力，不知道有什么用，望诸位高人赐教。(一位读者)

●永恒之阿卡迪亚——吓死人不偿命。(本地的限定版被炒过1000元大关/浙江海宁 王佳)/事实上，正版越少，他越敢炒。加之限定版真好。

●喜欢PS2的原因并不是因为它的游戏有多好玩，而是因为看不惯"电软"如此偏袒DC，打击PS2，只要是热血的"非机迷"都会为SONY鸣不平的。(四川乐山 林敏)/胖子：杂志最重要的就是中立了。读者的意见对于我们来说非常重要。

PS2 真·三国无双 HP=9

全部关卡出现：在标题选择画面表示出游戏模式菜单的时候，按住"方"键不放，然后输入L1L1R1R1L2L2R2R2，成功的话，能够使用全部8个战场。

选择势力：条件同上，输入R1R1L1L1R2R2L2L2，即可使用敌方的阵营来玩。

虎牢关吕布背叛事件：条件是——首先要让李蒙、赵岑、王方、樊稠等人的军团全灭，让貂蝉出击到前线为前提。然后你只要再将貂蝉队消灭就会发生(不要打死董卓)。但是当你用吕布的时候，这个事件就不会发生，请注意。

PS K-1格斗2000 HP=4

几个隐藏要素：●大头版：任何模式下都没关系，在比赛开始前的LOADING画面下按着选择键不放。之后所选择的角色头就会变大，变成2头身的角色登场。●比赛时穿服装：要选择像安迪等有"准备入场用服装"的角色。在选择角色前先按住L2键，然后决定即可。●隐藏角色：当全破"K-1 CHALLENGE"模式后，用创造的角色再破"K-1 KINGS"，进行对战时能够选的角色就会增加。在进行游戏时会不断出现强敌，将他们一一找出后就可以对他们进行训练。

PS 柯林麦克雷赛车2(美) HP=5

叫出全部车子：很简单，且任何模式均可。按以下4个步骤操作——①进入任一模式。②选手CREATE A NEW DRIVER。③TAG ENTRY(车队名称，在此随便输入也没关系)。④NAME ENTRY(车手名称，必须输入ONECAREFULOWNER这个词组，即"一个细心的车手"之意)。

DC 卡普空对SNK HP=8

SECRET SHOP(秘密商店)的几个模式解说：●商品编号70——秘密舞台。在青白色光点缀下的阿尤达亚遗迹就是了。其出现的条件是"在街机模式下碰到并过关"，完全靠运气而已。想让沙卡特出现在这个舞台时，概率仅1/256！你可能会说"那不是不可能嘛"！但是，将65~69号的特殊舞台，逐一购入的话，确率就会翻一倍！这样一来，最后的概率增加到了1/16，岂不容易得多吗？顺带一句，这个舞台是SF2隆的舞台的改编版，你听出来了吗？●商品编号71——双人搭档模式。出现条件：街机模式下打倒CPU娜可露露/莫里干各一次。选择此模式后，所有的角色都会变成RATIO2等级，即使同样的角色，也可重复选择。想在街机模式上使用，可在标题画面下按"强P+弱P"，选择ARCADE MODE即可。●商品编号72——角色RATIO选择功能。出现条件：在街机模式下打倒电脑操纵的豪鬼。如果购入此模式的话，在对战模式下各角色的RATIO就可以从1~4随意调整。由于RATIO的不同，角色的攻击力与防御力也会稍有改变，如此可以配合RATIO进行1对1的公平的格斗了。●商品编号73——怀念的BGM。出现条件：双人搭档模式通一次。购入后，可变更背景音乐成旧的游戏配乐。像SF2、饿狼、84等。另外在选择隐藏角色时的音乐也会跟着变哦！●商品编号77——RUN & DASH。出现条件同上。购入后，在游戏OPTION模式下，选择ON。前冲替代了前走，摇杆拉前角色会一直向前奔跑，与通常的前进不同，此时的判定是地下模式(也就是下蹲态，需要用"扫膛腿"才能攻击到)

DC DOA2 HP=8

也有一代就存在的隐藏要素：●忍者的舞台"THE AERIAL GARDEN"，只有这里可以选择白天和夜晚两种时间。于选择舞台时按脚键决定即可。●重播的VTR模式一代就有，可以放大胜利时的画面和调整视点等，在二代同样。在比赛分出胜负之后要快速按着"防御+脚"，即可进入重播)——①拉近胜利画面，按着拳键再按防御键。②拉远胜利画面，按着拳再按脚。③方向键改变视点。●删掉暂停中的文字。按START后再按X+Y就能ON/OFF菜单画面。顺带一句，暂停时，光影有所变化，画面会稍微变亮。

PS 太8 HP=4

●不遇敌：序盘时没有不遇敌的能力，只有延着公路或火车铁轨走就绝对不会遇敌。●BAD END：这里所谓BAD END指在DISC2时，赛尔菲一行阻止导弹轰炸巴拉姆学院时，故意不改变导弹射程和误差，在启动自爆装置后会看到隐藏的，飞弹击毁马拉姆学院的情节，游戏也就此GAME OVER。(陕西平利 罗奕)

PS 恐龙危机2 HP=0

●得分法：在游戏中，分是很重要的。这样才可买道具改良装备。游戏过程中的恐龙大都是以奔跑式的攻击，在其马上要攻击到你的一瞬间躲避开，并用最快的速度进攻之，哈哈！会得到原分的1.5倍，如果用小刀的话，哈…哈…！●游戏中有许多特定任务，以至于许多电子门无法进入，这时用小刀向锁攻击，会有令你惊喜的发现！(山东济宁实验中学分校 马腾)

PS、SS 街霸方块 HP=9

秘传对战技巧：●人物：最强人物除豪鬼外非KEN莫属。不过劝各位菜鸟，如果没有一点功力，切勿使用，因为他的攻击方块数少于11时，所有的攻击方块变为红色。当你看到敌人一大块、一大块红色方块时，你会怎么想？但是多于11块比如30~40块，对手会有碰到豪鬼的感觉，因为此时KEN的攻击凌乱无比。如果要退而求其次，笔者推荐印度人多诺凡。他的攻击虽不像KEN般凶猛，但也无明显破绽，适合初学者。本游戏无特别弱的人物，关键看各位的发挥了。●关于速度：游戏中共1-5档的速度。对电脑固定的3档。1档为威力最大，3档最弱，莫用。5档速度速度最快，令玩家手忙脚乱，其实只要熟练掌握正反转，5档也并非不可使用。1档和5档，就看各位的喜好了。●攻击方块：敌人各色的攻击主块会降落在己方屏幕的哪一端是有章可循的。如隆的红色攻击方块固定会降落在己方屏幕的最左端。选人物时会出现一个图表将角色的攻击特点尽在于此，好好研究吧！●关于搭建：游戏中搭建是最重要的。搭的好坏，关键看各位的能力。笔者在这里谈几点经验。屏幕中间切不可搭的过高，这是非常致命的。最好往屏幕两边发展，这样就能轻易地抵挡对手攻击。"抵消主块"(名字是笔者自己加的)，指的就是一种颜色的方块能抵消同颜色的方块。攻击主要靠它。笔者建议：一般情况下不要轻易抵消，最好就是把其放在同颜色的方块上(中间必须隔块不同色方块(这样连击就容易达成。还有一个很轻易就能形成连击的方法：就是把不同颜色的抵消方块呈直线放在一起)，中间不能夹杂一般方块)。这样的话3连击轻易形成，5连击小CASE。●关于钻石：钻石就是放在什么颜色上就能抵消屏幕上大部分相同颜色的方块，一般情况下在钻石抵消下有原威力的一半。但笔者有办法让它变为1.5倍，怎么样！先决条件一定要有自上而下的凹处，并且凹处一定要完全容纳下这颗钻石。最好是长两块方块，宽一块方块的大小。把钻石快速降落在凹处(按住下)。快要碰到其他方块时快速变向。1.5倍威力轻易达成。以上便是笔者在对战狂热的街机厅磨炼一年的一点小技巧，希望对读者有帮助。(上海徐汇区小林乔路 郑磊)

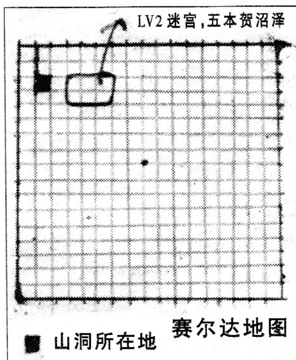
●最最亲爱最最宝贝是DC机，最最快乐最最希望是打游戏，最最麻烦最最完蛋是打盗版，最最理想最最……就是游戏通关啦！嘿嘿！(北京顺义 张梦培)
●Dreamcast，我的最终幻想，终于实现。(湖南怀化地区洪江市 聂杰)　●三年前我刚成为"菜鸟"。现在，我却成了"菜鸟蛋"(退化)。(厦门 陈祥)
●这几年我一直在一堆垃圾游戏中探索，但总是让我作呕的多，感动的少。(大连锦绣小区 范军)

DC、SS 拉力 1/2 HP＝1

偷机取巧、借力使力：一般赛车中，一旦与对手车体相碰撞，己车速必然下降令己方面临不利处境。而在拉力中却不然，只要与对手车体的左侧或右侧碰撞，己车便会被弹开，瞬间加速，非常实用。尤其是在弯道处，若己车处于外道，便可以靠上去，这样，己车就会一下冲击，确保优势。所以，请玩拉力时玩家的车都毫不犹豫地撞上去吧！

（北京 F355）

GBC 塞尔达传说 DX HP＝7



好处多多的山洞：在通过第一个迷宫取得满月提琴后，求得汪汪(黑链球)，到第二迷宫"五本贺沼泽"处，不要去里面，入口的北面也有几个地洞，跳过，前方便有一山洞。进入便跳出三个弱智史莱姆，汪汪一口两个，再砍一个，落下的一般是两个钻石和一个守护树果实(用以提高战斗力和减低伤害程度)，整个过程就五秒左右，出洞再进，又是同样的情况。如此反复，赚钱很快。我用了几分钟就赚了三百多，这对后期买弓箭很有好处。(四川绵阳 梁晓伟)

GB 游戏王 HP＝8

最强召唤怪物：在标题画面，输入"上下 B 下下、上＋B、B"便可进入一画面，输入"**トリシマカズヒコ**"，便可拥有攻击 2500 防守 2300 的幻之怪兽**ホ－リ－ナイトドラコン**。

（桂林逸仙中学 刘备）

街 99 HP＝？

八神会飞：本作保留了克拉克和八神，又有了新的系统作为基础，从而引出了许多强劲的连技。如 CLARK：跳超重击・呼雇・奔袭投掷(用 B 此招防御不能)和八神：百合折・呼 CLARK・祈抓节(八稚女)。当然要想让"八神飞起来"也要在这基础之上，首先，用 CLARK 把对手逼至版边，然后呼庵，在八酒杯击中对手之前发出"奔袭投掷"，最好把 CLARK 抱起对手的时机控制在八酒杯击中对手一或二段时，这样你便会发现 CLARK 抱起对手向后跑去时八神庵会跟在 CLARK 的后边倒着从你面前飞过。当然，在呼庵前也可加"跳跃超重击"。但是，同样要掌握好呼庵和发出奔袭投掷的时机(此招仍为防御不能)。记得有一次，我在街机上使出此招还是第五局，正当我打赢电脑(用此招)全屏完全变亮时，八神的身影从我面前慢慢地飞过那种感觉真是很爽！不过很可惜的是当时没有一个人看见，如果有的话，相信……　(天津北洋职专 HOK)

PS 寄生前夜 2 HP＝8

真・KO 喷火巨兽法：所谓尽信攻略不如无攻略，此话一点不假。经过自己的一番探索之后，终于发觉以前有关喷火巨兽打法的攻略秘技纯属无话找话，毫无意义。其实只要站在拐角处，火兽的重锤就打不到 AYA，再用风魔法轰击此火兽，它便不能喷火了，只能喷出一团黑烟(此烟亦能伤人，不过概率很小，一般都喷上了天)，这样就不必为了躲避火焰而耽误时间，以致于 DOUGLE 的狗惨死。不过值得一注意的是，此 BOSS 还有一招——伸手过来抓 AYA，本人技术平平，一般都躲避不及，所以身上还是带了一瓶 LV2 回复剂。

另，最终 BOSS 附近一处有六个监视器一个生化兵，在未进入战斗画之前，按瞄准键便会自动瞄准一个监视器，一发榴弹便会可将其全部解决。

（湖北恩施 邬炯）

GB 口袋妖怪 HP＝0

最强的妖怪到底是谁：9 月号杂志广东助介光说 230 为最强，这是没有道理的。单看属性，最强是 207。若论攻击力，那便非 149 和 248 号莫属了。特殊攻击力，没有异议，150 号超梦。防御力和特殊防御力，是 213 号、248 号和 150 号。综合起来看，超梦，249号露其亚和 250 号凤凰这三只各项能力值之和完全相等，是 251 只最高的。但论到综合，这三只却没有一只可以击败 248 号，因为后者的属性是恶与岩。在 251 只里，没有最强。只有妖怪组队后相互配合才行。(四川德阳中学 世界第一精灵掌门人 IOLO)

街 97 HP＝9

大 BUG，使人物卡住：全勋"下下 B"第二阵式，这时玛莉用"前下前 B/D"，全勋"后 A"切换阵式，并架招。如中招成功，全勋会"金鸡独立"一动不动，而玛莉(电脑)则会蹲在地上看着全勋。游戏人物静止，但游戏时间还在走，如果时间足够，就可向街机厅 BOSS 索赔了！如果 TIME OVER，会像平时 TIME OVER 一样判决输赢。双人对局时，只有全勋一人卡住，玛莉能动。这招是好友徐亮告诉我的，我起初不相信，他马上投币演示，当场就向机厅 BOSS 索赔一币！我目瞪口呆！他说还有可使人物"卡住"的方法，但不肯传授于我。(四川泸州石油中学高二 1 班，王子丹(八神)，646002)

街 三国战记・风云再起 HP＝8

赵云颇有难度的 11 连招：只要是经得起四下 A 的小兵都可连出。连技具体步骤如下：A・A・A・A・前 A・A 着地后 B・上 A・A 着地后 B・上 A・A・A。此招文字表述如下：按四下 A 后出"前 A"这一招，本来"前 A"这一招吃完为三下，现在只要求出两下就行。出完这两招后，赵云会比小兵先着地，而小兵仍处于浮空状态，此时迅速出"跳起上 A"这招，小兵又会被挑起，然后再按 A 出第二下，待落地后再同上出跳起"上 A"这招，出完三招以后刚好 11 招。要点如下：

1、按 A 时要掌握得非常好，有节奏，不能快也不能慢。像"前 A"这一招，按快了就会出完三招，按慢了就只出一招，而"跳起上 A"这一招按快了赵云就会向上蹭而不出招，按慢了就会直接落地。2、跳起"上 A"这招要出得非常快，即刚起跳就向上推按 A，而不是向上推着按 B 再按 A。3、此招在版边较好连，练熟以后只要距离够，在什么地方都可连上。(柳州 陈光伟)

马超、赵云合力 14 击：用马超打完 4 击后，跳高输入"上 A、A、A"，打打到第 7 击时，赵云跳高输入同样指令(按键不能太快，也不能太慢，像全勋的无限连那样)，马超打完第 7 击落地硬直过后，马上跳起再输入"上 A、A、A"，接上赵云的第 10 击——当打到第 13 击时，赵云再跳起"↑A"，达成 14HIT。用此方法加分快，每个小兵赵云可加 50 多万，马超可加 100 多万。第一关每人就是 1 千多万，多时可打到两千万左右。另外，我的赵云 11 击为：A、A、A、A、跳高↑A、A、跳高↑A、A、跳→A、A、A。张辽、陆逊、黄忠红/白，一律要打出 12 击以上方算合格。(广东吴川市第三中学高一 8 班 招景添，524500，愿与风云再起各路高手交流)

PS 北欧战神传 HP＝8

一点经验：●8 个红莲宝珠取得地点如下(HARD 模式)——2 章，实验场迹。4 章，暗黑塔。5 章，炎之城塞。6 章，水中神殿。7 章，古代坟墓(2 个)。8 章，天空城。9 章，**アリアニロツト**之迷宫。●隐藏 BOSS 和究极武器：SERAPHIC 拿到全部 8 个红莲宝珠，并且有一个在与本篇最终 BOSS 决战前的 SAVE，就可以在隐藏迷宫中与 BOSS 战斗。这个迷宫中最终 BOSS 相信大家都见过，她就是"星之海洋"系列中的昂翼天使，HP 足足有 240 万！要打倒她只有靠运气了。另外，如果用 HARD 难度完成游戏，就可以在这个迷宫收到实力超强的女神芙蕾、不死者之王勃拉姆斯和尸灵师**レザ－ト**。有了这三个人就算是昂翼天使天使也不是对手。第 2 次击败昂翼天使可得到迷之书物(其实就是游戏开发者日记，不过不会日文可就没法了)。而第 10 次击败她可以得到本游戏中最强武器"咎人之剑神斩获者"，攻击力可达 20000，超爽！(郑州 刘驭波)

●合金装备令我接近游戏，但 2 代却令我远离游戏。(广东珠海市香洲区 吕旭)

●看了四五年的电软，才深深地认识到电软就是中国大陆的 SEGA 专门志。错不了。(湖北仙桃市 DOA2 迷 尹林)/你那里是体操(男子？)冠军之乡！

鬼门关还是贺新年

北京一场小雪，猛觉年关将近，似乎到了算帐的时候。中国有句俗话，“别看眼前闹得欢，小心秋后拉青单。”账是各有各的算了。日本游戏业的这个冬天是够冷了。索尼、世嘉、SNK、BANDAI的财务报表一定令股东们牙齿打颤。任天堂钱包鼓鼓的，但路是越来越窄了。这红旗到底能打多久，除了令人钦佩之外实在令人怀疑。微软正财大气粗的往外掏银子，因为刚刚下水，还不知水有多深，还没被水呛过，望着广阔无垠的游戏市场，心里一定充满了憧憬。但明年呢？看微软是不是会硬起来。国内游戏业街机就不用提了，国产游戏似乎没有大的突破，游戏公司经历了头几年的雄心壮志和野心勃勃之后，信心普遍不足。这从风险投资很少进入国内游戏业就可以看得很清楚了。就《电软》而言，今年最重要的工作，除了继续把杂志奉献给读者外，还出版了《GAME BOY千年珍藏本》、《都市流行》春、夏、秋、冬版（冬季版将于12月初出版），四辑《游戏批评》，还有将于12月中旬出版的《菜鸟通》。

以上这些各家的帐，大概都要等到年初，才能盘点清楚。我们将会陆续报道给读者。

《游戏批评》活得不错

《游戏批评》第3辑“编者的话”的题目就是“活着，真好”。因为准备赔钱做，居然没赔，所以感觉“活着，真好。”第4辑印量又大幅上攻，不仅“活着”，而且“活得不错”。说实在话，《游戏批评》这类的刊物，大概只有在国内才会“活着”，而且“活得不错”。有些读者提出，原因一方面是大陆读者文化水准相对较高，另一方面《游戏批评》定位独特，与时下纷繁的游戏刊物都不相同，文章又有相当水准，畅销应该不难理解。（《游戏批评》第4辑12月5日发行，定价6.50元）

《菜鸟通》超值入市

以游戏攻略为主的《菜鸟通》将于12月中旬发行，特点是内容实用，游戏大作及时刊载。另外就是定价超值，让读者轻松享受。（《菜鸟通》第1辑12月15日发行，16开，112面，5.50元）

闯关族的家



我给贵刊提一点建议，本刊的攻略人行道里连载的攻略小说太多，太占篇幅，而且也并无太大的价值，希望“电软”能减少攻略小说。我觉得“电软”的2000增刊里莎木那种攻略最棒，盖了帽了，还有北欧战神传，我希望多刊登一些类似它们的攻略指南。

再者，我的朋友说，希望“电软”尽快出CRISIS2的攻略（因为DQ7和FF9的攻略别的刊物已有了，而恐龙危机2是人气很高的游戏，攻略还未发行，一定很火，我也买了一张，希望早出攻略）。

最后，祝贵刊越半越好，读者越来越多。

北京　赵默

沁园春·雪

电玩风光，千里尽知，万里皆晓。

望长城之外，四方争霸，举国上下，磨拳擦掌。

生化危机、最终幻想，欲与电影试比高。

须彩监，看超级大作，分外妖娆。

游戏如此多娇，引无数厂商竞折腰。

惜超任磁盘，读速略慢；世嘉土星，三维稍逊。

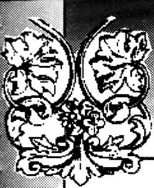
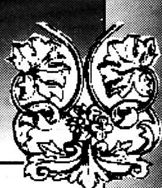
一代天骄，当数索尼，只是内存嫌不足。

俱往矣，数风流主机，还看今朝。

安徽　顾靖

《FF9》这部七月以来红透半边天的RPG超级大作，身为权威的你竟然在十月才推出它的补充要素，而这些要素早在八月号的其他杂志中出现过了！所以，深受读者所爱的“游戏研究所”似乎便失去了价值。我们再去看“秘技库”，给我的感觉除了伤心还有气愤！特别是十月号中，三个《FF9》的所谓秘技实在不能不让我相信你们对来稿是从不筛选的。我不想过多分析这三个秘技有多平凡、多错误，我只告诉贵刊一点便已足够了，那便是在下在打穿《FF9》时，有七个角色，13种特技攻击力可达每击9999。

除此之外，贵刊似乎还忘记了自己是在中国办杂志，违背了“从实际出发，从中国的国情出发”的大前提。尽管次世代主机PS2、DC，快要上市的GAME CUBE、X—BOX似乎都已成为现时游戏机市场的主流，但我却希望贵刊别忘了它们的价格在中国是不可能马上被大部分玩家所接受的。我之所以说这些，是因为贵刊到十月号了，居然连《射雕英雄传》的具体介绍都没有，而只在新闻里有些小消息，太令我

震惊了，这部即将上市的 SCE 制作的全中文 RPG 大作，这部令全中国 PS 玩家无不欣喜若狂的大作，贵刊居然如此简单的一笔代过，代之的是更多的并不怎么样的 DC 和 PS2 游戏。

最后，我想提醒一下贵刊：《恐龙危机 2》的攻略及补充要素已出现在了几本 GAME 刊物的十月号里，而好像贵刊还不知道《D2》已发售了吗？希望不要在我打穿几次后才在贵刊里见到它的踪影！

四川　郑俊杰

我想对你们提一些小小的建议：第一，贵刊在彩页上做的还不到家，其中的原因是多方面的，我觉得贵刊没有自己独特的"个性"。贵刊总是今天怕得罪世嘉派，明天怕得罪索尼派，后天怕得罪任天堂派，现在又多了一个微软，这样下去，贵刊的"个性"已慢慢淡没了，杂志已经没有了"老大"的气质(坏了，跑题了，对不起)。第二是彩页问题，我认为游戏已不再是游戏，而是艺术，专业的，而贵刊的封面都是一些游戏人物，某某画的画，动画人物，漫画人物。贵刊能否登一些游戏大腕的照片，比如久多良木、鸟山明、比尔盖茨等一些大照片，再比如：X－BOX 发售或一些信息，可以用比尔、盖茨拿着 X－BOX 的大照片做为封面，那可真是"酷""帅"，当我看起时，我一定会说"不愧是'老大'、'电软'万岁！"

河北　崔维克

龙哥，龙哥一回头，罗纳尔多不进球；

龙哥，龙哥二回头，乔丹改打羽毛球；

龙哥，龙哥三回头，长江桥断水倒流；

龙哥，龙哥四回头，黄河水止不再流；

龙哥，龙哥五回头，震倒《电软》办公楼；

龙哥，龙哥六回头，北京女生齐跳楼！

陕西　徐中

我希望电软出一本专门介绍"生物危机"系列的书，收入全部资料、原画设定，对全系列各种怪物，武器，道具等的特性、名称、变迁(进化)过程等图文并茂地作详尽介绍，介绍出现过的角色及全系列剧情，披露秘技和小秘密，尽量做到应有尽有，不厌其详！这样的一本书用 16 开全彩，线装，售价约在 12—16 元之间。

广州　LYZ

我想提一个意见，当然也是为了我自己。我想，贵刊能不能办一个"投诉台"、"投诉站"之类的栏目，用来反映读者邮购《电软》上所登广告上的商品，对广告商进行批评或表扬，以维护读者利益，使读者能更好的支持贵刊，阅读贵刊，促进贵刊的发展，与读者进行交流，也正是贵刊特色。

上海　马观钢

封面、中插，作为一本正规的娱乐杂志，封面、中插是很重要的，贵刊动不动就拿几个不认识的漫画人物作封面、中插，实为贵刊的一大失误，游戏杂志就应以游戏人物作封面、中插，像 99 年第 6 期"万人迷"不知火舞就不错，不过 2000 年第 1 期的封面真够吓人的……

贵刊目录左上方的方块是本期封面的黑白缩小版，能否将它换成下期封面的黑白缩小版，这是很重要的哦！

辽宁　王平

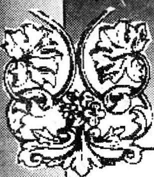
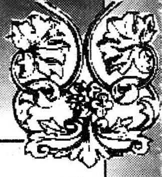
我又有一些意见要提了。我是工科的，习惯用例子开说。

第 11 期，第 3 页有关 PS2 报道之倒数第 3 行"也随之爆跌"。"爆"实为"暴"，想来暴涨与暴跌是共用一个"暴"字的。第 7 页王骏生稿，右半侧正数第 1 行"更佳眼中"??? 实在错的莫名奇妙显为"更加严重"。这样的错字前几期杂志中也有。我们也许可以把这些归结为排版错误，技术问题，无类你也说过娱乐休闲杂志有错别字无碍大体，我们暂且认同。

再看一些游戏数字，《游戏批评》第 2 期，第 59 页，原文"《GRANDIA2》在日本首发 20 万份两周内售完，甚至在国内也因盗版无法执行而出现正版售完，欲求难得的状况。"杂志第 11 期第 5 页《几家欢喜几家愁……》一文，倒数第 4 行原文："DC 上最畅销的游戏"格兰蒂亚Ⅱ"却只有 17 万套的销量。"两家数字为何不同？渠道不同造成的？有 3 万日本玩家退货？我也许只能这样解释：为了"歌颂"GAME AVTS 之伟大，采信了积极数字，为了突出 DC 之不济，用了消极数字。可是做事，做游戏就不一样了，既然是一项工作就应该有严肃的态度去对待。(至少我是这么认为的）近来杂志给人的印象是略显浮躁，表面上是有些热闹，言之甚空。有的稿件不免耸人听闻(尤其是标题)，有的消息故作惊人之语，却语之无物。我想，这不是杂志应有的风气。但愿是数字来源有问题，但愿是误传小道消息，但愿是……，如果没有这些"但愿是"岂不更好？

江苏　许致远

两本杂志列出的数字有出入，细心的读者并没有放过。许致远读者来信指出了小编们的工作中的失误，引起了众小编的重视。这是我们碰到的一个新问题，因为两本杂志的小编采用了不同的消息来源，造成数字不相符。无类在此代表诸位小编向大家表示歉意，今后我们会采取措施避免发生类似的情况。我又查阅了十月份日本方面公布的销量数据，《格兰蒂亚2》当时准确的销售量应该是 182，000 份。12、作者在文章中发表观点和读者对作者的文章表示看法，这种事情对于杂志这样的媒体来说，是最正常不过的了。就作者而言，如果写出的东西没有人理睬，无声无息，所谓"泥牛入海无消息"，这恐怕算不得好文章。再说通篇都是"白开水"文字、淡而无味的杂志，不会有什么读者，杂志社也就该关张了。我们之所以选用王骏生的文章，就是因为他写的东西不仅文笔流畅，更重要的是观点鲜明，言之有物。就凭他的文章能引起读者的争论这一点，足以说明文章本身比较有分量。实际上，从读者来信分析，赞扬王

骏生的还是占了绝大多数。读者有不同的观点和看法，我们真诚欢迎大家来信来稿。

能否刊登一些老游戏的攻略？看到一位读者要求刊登的一大堆攻略(PS的游戏攻略)。我想对他说，他想要的那些游戏攻略现在市面上大都买的到，而一些老而经典的游戏攻略却很难找到了。比如DQ3、FF4等，这些游戏都非常经典，可遗憾的是现在大多都买不到这些游戏的攻略了。如果能在贵刊出的新书中看到这些游戏的攻略，那么一定会得到许多老玩家与新玩家的欢迎的，大部分玩家都是日文盲，所以这些攻略对他们来说是非常有用的。希望众编辑能对我的意见加以考虑。

西安 李琦

我最想说的是——王骏生，你过了。王骏生是你们杂志的特约评论员之一，文笔相当出众，但过于喜欢钉棺材板，而且特喜欢给SEGA钉。看了第11期之后，我忍不住想说些话了。王骏生同志走的是琼瑶阿姨的悲情路线，这大家都知道，但王骏生为什么总是哭SEGA呢?SONY的PS2开发成本高，中小厂商难以获利，主机销量与软件销量不成比例你怎么不哭？NINTENDO的政策几近刻薄你怎么不哭？(哭的较少)微软的软件开发能力低下，你怎么不哭？还就哭SEGA。

我记得王骏生同志曾在1999年第6期《一切尽在掌握》中写到"其实，我们必须承认世嘉的眼光是超前的"(原文如此)，但在2000年第11期《世嘉，你还有翻本的机会吗？》中又说SEGA在街机和TV GAME中找不到平衡点，这两句话矛盾吗？

上海 一读者

作者在文章中发表观点和读者对作者的文章提出看法，这种事情对于杂志这样的媒体来说，是最正常不过的了。就作者而言，如果写出的东西没有人理睬，无声无息，所谓"泥牛入海无消息"，这恐怕算不得好文章。再说通篇都是"白开水"文字、淡而无味的杂志，不会有什么读者，杂志社也就该关张了。我们之所以选用王骏生的文章，就是因为他写的东西不仅文笔流畅，更重要的是观点鲜明，言之有物。就凭他的文章能引起读者的争论这一点，足以说明文章本身比较有分量。实际上，从读者来信分析，赞扬王骏生的还是占了绝大多数。读者无论对杂志的哪一篇文章有不同的观点和看法，我们真诚欢迎大家来信来稿。



游戏合议庭:DQ Ⅶ

- DQ7:延期一年推出的却是"失望"。 **重庆 李翰林**
- DQ7拍成电影会比游戏更精彩。 **山东淄博 石庆庆**
- 伊甸的战士们:又让我回到旧社会(16位机)，真是一顿难咽的"忆苦餐"。 **广西桂林 梁启玉**
- 勇者，等你等得好辛苦啊！ **广东广州 刘翌**
- 勇，终于等到你了，我松了口气。 **福建福安 陈炜**
- 希望越大，失望越大，DQ7不过如此！ **广东广州 冯乐恒**
- DQ7的迷题太难了。 **重庆 钱东**
- 与前作相比，DQ7没有什么改变。 **贵州六盘水 李蒙**
- DQ7:再多两个袋子(钱)就好了。 **北京 祥子**
- 一玩头就晕。 **广东澄海 彭锦荣**
- 要想玩好DQ7，不买攻略买字典(日文)。 **北京 崔吉晨**
- "勇者斗恶龙"加时不加质。 **上海 余维明**
- 我等了很久，现在终于到手。可是，我的PS已经被没收。 **黑龙江哈尔滨 焦健**
- 想象中的勇者，现实中的恶龙。 **钱强**
- 冒险的感觉真好！ **湖北宜昌 林叶辉**
- 销量就是评价。 **上海 徐移炳**
- 都说经典，我不喜欢。 **北京 黄成**
- 小孩玩的。 **江西乐平 卫星**
- 想破了头也不明白为什么会卖这么多！ **山东财院 杨军**
- ENIX四年的心血竟然生成了这样一个垃圾！ **湖南常德 董松**
- 朴素中蕴含着无穷乐趣。 **山东寿光 李知宏**
- 两年的等待，换来三天的快乐！ **辽宁本溪 宋涛**
- 回归自然，回归自我。 **广西柳州 覃操**
- PS读盘速度的极限。 **广东高要 梁树坚**
- 稳定的爽快感。 **江苏南京 谢润**
- 我就是勇者。 **吉林长春 泉**
- 想说爱你不容易。 **吉林长春 张鹄松**
- 唯一与"最终幻想"相抗衡的RPG游戏。 **安徽巢湖 李尚辉**
- 买PS为了玩8位游戏吗？ **天津 李梦林**
- 系统复杂，人物很Q。 **广西柳州 李昆**

●世嘉，我的布尔什维克！DC，我的战友！乌拉！！（安徽安庆师范学院 陈庆）
●"游戏"何时"玩儿"完？（重庆市万州区 冉晶）
●伴随着世嘉的失败，吾等亦欲紧追世嘉而去。（邯郸一中 赵星）



●点解首都高2不可记录？哪里有正版卖！（大量读者）

因为是盗版。若想记录，听说在手柄上插两个空卡，在一个记录上之后，转到下一个卡上，就这样倒着玩才行。记录时必须保证卡是空的。又听说退到主题菜单再记才行。再又，美版可记。

●①我家除了PS2外该有的主机都有了（就在这个月我买了一台美版DC）。有些地板新买回来的读不出，但拿去换一张又读出来了，这种情况正常吗？如果是日版机会有这种情况吗？究竟日版与美版有什么差别呢？②贵刊介绍过日本的游戏学校在中国有吗？如果没有，那类似的学校或专科在哪里有得就读？费用高吗？要不要学日语？如果在以上学校就读完能否进入如上海KONAMI公司呢？怎样才能参与日本游戏公司的游戏开发？（广州海珠 小海于10月10日）

①正常。买时是好的，拿回家就坏了这种情况十分普遍，必扔。世嘉美版机，本刊的彩火·阳不久前也买了一台，通过再三对比分析，我被迫得出这样的结论：自带56K猫和电话线的美版机要牛于日版。因为前者有这样几个特点：读盘声音小、手柄按键好、电气标准高、售价相对低。这完全是日本货想在美国销售就必须达到美国国家标准所造成的。美版DC无论是机壳材料还是连线规格，质感就是不一样，细节非常到位。②轻声！休要提什么游戏学校！

●①为什么电软上尽是些PS迷、世嘉迷在夸夸其谈，而且他们总是把任天堂当反面教材说来说去，真是气死我了！我可是最崇拜任天堂的，希望龙哥替任天堂的铁杆们也说几句好话。②龙哥，北京的街机厅如何？也有许多被查封了吗？一想到街机，我就想掉眼泪。看看电软上的KOF2000，唯一能做的就是仰天长啸"两千几时有，把铁问青天"。所谓上有政策，下有对策，我们这儿早已有几家所街机搬回家，私自营业（极隐秘）。我虽不愿看到这种现象，可迫于无奈也只好做了一名地下工作者，每次玩游戏时都像做贼一样。当然还要守口如瓶。真可悲！其实我早已十八岁周岁，本以为成年后就可以放心大胆玩游戏了，可怎么会想到却沦落到如此地步。③我的薄机是99年1月份买的，半年后电源部分损坏（二极管击穿）。起初我用自制电池盒玩，后来受电软启发自己维修，用国产二极管替之，成功。但所需电压却升高，需用5~7V才能正常工作，何故？如此使用已一年有余，GB仍工作正常。常此以往，GB是否会提前下岗。GBA何时降价，大概降到多少￥？任天堂的游戏机真是爱滋加癌症——没治了！（河南焦作 小郭（郭伟昌））

①任天堂山内社长的发言有力地推动了业界的进步。由于大地集团的嚣张，150MB容量的8厘米CD-R现在都满天飞了，真替NGC的防盗能力担心。②轻声！休要提什么街机！③不会下岗。GBA的卡带被地板的可能性相当之高，兼容GB的漏洞显现出来了。我估计GBA在中国上市并稳定后不会超过800元。否则它没戏。

●龙哥，SNK公司的近况如何？（超大量SNK格斗爱好者）

非常好！遗憾的是NEOGEO基板将被"消灭"。众所周知，日本的柏青哥市场十分庞大，有近3000万的FANS和25~30兆日元的规模，而ARUZE集团是日本第一大柏青哥制造商，年商1500亿日元，纯利年年400亿。ARUZE兼并SNK后，SNK新社长北野一成先生透露，SNK原来的约500人左右的开发员工，200人转向柏青哥嫂的开发，200人完全并入集团成为ARUZE员工，另有100人转向ARUZE的大阪开发部队，从事柏青哥家用机软件的开发（注：ARUZE每向PS移植一款柏青类游戏，均有几十万销量），最后约20~30人将主持NGP的柏青哥模拟游戏。至于NGP，目前已被集团指定为"柏青哥奖品"来进行战略流通。原先NEOGEO街机基板的游戏制作、大量角色资源等等的运用，则完全由ARUZE总公司负责。而SNK的几个主题公园由于投资过大，现正处于待命状态。

SNK并入ARUZE后，将有力地推进集团的柏青哥（嫂）事业。

●家用机性能愈来愈高，我看街机确实很难再混下去了。什么SYSTEM246，什么NAOMI2，如果上面的游戏还是给家用机移植，那就肯定还是没戏！（北京丰台西罗园小区 魂斗罗＆固体蛇）

如果连我们都看出来街机没戏，那日本人更应清楚才对。唯有以世嘉为例。除软件R＆D部门分社完毕，现在其日本全国AM设施也已重组为SEGA AMUSEMENT东日本/东京/东海/关西/西日本等五个新会社。由于世嘉的摊子太大，战线过长，尤其是原先的街机厅和主题公园部分比较杂乱，这次他们特别将AM分社的社长年龄控制在35~45岁之间，五个手腕灵活但不失强硬的人各自统辖着几十家甚至上百家店铺。据世嘉永井明专务董事指出："家用和业务用机的差别化是越来越难，AM业界现状、前景不容乐观。今后SEGA将提供更加吸引人的AM娱乐机器并实行店铺地域密集型运营方式。SEGA还将导入时间从量制（按时收费制），并推广街机网络事业。"当然，进行改革也不是那么容易，前几期提到的世嘉NET@计划实验运营由于客人较少现已中止，世嘉听取了各方意见，打算重新调整光缆线路和游戏内容之后，提出更为广大范围的联网计划。


←世嘉元老永井明。



↑前排左三为永井专务。街机的前途将？

街机基板方面，只要机厅还存在，就不得不研发。世嘉这次采取了较为明智的作法，NAOMI2的新战略是向所有想使用的开发商提供，基板的各种强大而便利的功能，恰可看出街机的生机。

事实上，多数街机商的日子都不很好过，大家都在努力。而"街机基板标准"之争亦已经开始。




←精密制造的NAOMI2（黑色）结构紧凑。


↑→246基板第二款游戏——HUDSON"血腥咆哮2"。可见人物比较细腻。厂商会不会因PS2量大而加入？

●我的电视是松下29锐平，PS2不知能否直接输入其15针的RGB接口？说明书的VMC-AVM250是否就是这条线？如果是，哪里有卖（国内）？不是的话，能否用PS21针线改制？我在8月份去了趟广州，花铁伍千有余购置PS2（包括原决战、原生与死2），根据"电软"情报提示，RGB为最佳显示手段，并且康佳及松下有RGB端子。于是再花捌千选择了锐平，买的时候，已经注意到15针跟21针不同，但估计不到。几乎打遍"电软"广告电话，都没有找到PS2的15针RGB端子线。要知道，在锐平前，我家已经有两部大彩电，如果龙哥不帮我这个难题，就是说——"我给你□地呢班老编玩死啦！"！（广东开平长沙东郊 雄记 10月10日）

倒霉么！！！好在，花320买一个PS2通用大VGA-BOX即可。效果我则不保证，改分量吧！因为我们一直深信PS2不能接15针。

●对于DC的上网，我忍受着煎熬！（云南曲靖一中 赵靖）/龙哥：网络大战略在美国产生了强大的效果，优质软件提升DC销量高达157％。在日本，嘉富康送给DC的N多数网络游戏（乃至"隔月刊RPG"）之所以能够达到一定销量，很大程度上是因为CAPCOM实现了70毫秒以下延时。

●游戏生涯感想:"机"不可失。(江苏海门市 王亮) ●CAPCOM 真君子。(山东青州 付强)
●都是龙哥惹的祸,害得莎木断了货,寻遍上海无处获,支持正版我没错。(有感于明天莎木地板的出现,唉……/上海卢湾区斜土路 周黎华)
龙哥话:莎木盗版问题很多,正版又快脱销了。周读者说俄罗斯方块(文曲星 260PLUS 版)是他一天玩得最多的游戏。其 FC 版大坦克至今未破关。

●据中宣部、新华社做的联合统计,我国现人均经济产值为年800 美元。而在世界的划分标准中,人均收入 730 美元以下为低收入国家,730~3100 美元为中等收入国家,3100~8300 美元为高收入国家,8300 美元以上为发达国家。说实在的,虽然以前知道中国是发展中国家,但。可以说,现今的各类游戏机是发达国家设计给发达国家的,正因为地板才使它能在我国安家落户。……如今电软的招牌口号就是"我玩正版我光荣",那么反过来说,我玩……诚然,每个人都知道,玩地板是绝对的违法行为,但我们可以被斥责为明知错、偏去做,可谁也不能怀疑我们热爱电玩的一颗心,我们也不能终日守着空机子,每年只买一款 FF,只玩那用手指计算数量的游戏。……至今仍很怀念以前的卡机时代,那时游戏少但玩得精,杂志与玩家、编辑与读者是心意相通的,大家一起坐下玩游戏、谈游戏,在字面之中仍然能谈风生。如今游戏越来越多,花样越来越多,大伙似乎都有些忙不过来了,沟通变少了。以前讲的是怎么玩,现在讲的是玩什么。像马丁路德金的著名演讲一样,I HAVE A DREAM TOO!我有一个梦想,我可以拥有所有种类的游戏机,我可以拥有许多的游戏,我玩的这些全都是正版!这就是我真实的游戏梦想,我坚信这是绝大部分玩家的选择,虽然目前还是一个 DREAM。说了这么多,绝对没有想责备电软的意思,只是请不要再斥责我们用"D 版"……其实我们也很无奈。(长春 右玮)

龙哥经常目睹日本留学生买地板的一幕。而在日本平均下来一般的玩家拥有 20 张左右的游戏(单机种)。不过据居住在东京都中野区 RIVER SIDE 沼袋的留学生刘嵩读者来信指出,莎木 3000 日元,而维罗尼卡才 1980 日元,PS 幻想传说也仅 2300 日元。刘读者还去了趟千叶县的幕张メッセ去看电玩秋季展,他遗憾极了没有玩到有靓丽索尼小姐指导的仿街机筐体 GT3(KX 监 + 罗技制造的反力方向盘 + 踏板)和 DARK CLOUD(SCE 制作 RPG)。他指出,在日本没有电软很孤单,什么电击 PS、软银 DC 杂志和周刊 FAMITSU 都不如电软带给自己的震撼。另值得一提的是,刘嵩在日本先后买了 DC、PSONE、SS 黑色透明限定版及一大堆正版(这两个字他写得很大)软件,并说软件都是在降价后买的。看来,人不能脱离社会大环境。

●最近我们街机仔真是没法混了。社会上刮起了一阵又一阵的"扫街风",而且有向着台风发展的趋势。情况好像越来越严峻了。上月我买了一台薄机,机器背面和说明书全是韩文,BOSS 说是走私来的原装机,可我的朋友都说是中国生产的。国产 GB 和原装 GB 在性能和寿命上有差距吗?(沈阳铁西区 刘晓林)

中央电视台的公益广告严正指出:"必须坚决取缔非法电子游戏厅"。该广告内容震撼,发人深思,那些害人的地下游戏厅是该被取缔了!征他 50% 的税都不嫌高!广告中的小孩,因沉迷于游戏,成绩一落千丈至 48 分,告别游戏厅并进行羽毛球等健康课外活动后,各科成绩都达到了 100 分。龙哥十分受感动(后悔自己当初怎么就没想到打打球呢?)。韩文的一般就是中国制造。而??制造的主机没有任何可能比日本制造的好。"中国制造"的问题以后不要再问。

●①DC 上的卡普空对 SNK 的人物设定是 CAPCOM 设定的吧?不然舞怎么那么丑,恐怕 S·P 君不会成为他的 FANS,我也不会买电软。相反,春丽就越发娇美。WHY?②CCTV-1 气象预报之前的广告(7:29 分左右,晚上),其中有一款新科-PS-DVD 是个什么东东?是 PS 兼容机,还是一台误导消费者的普通 DVD。如果是前者请龙哥一定回答一下该机的画面效果及光头耐用度、读盘能力及兼容性,还有重要一点有没有经过 SONY 授权。(山东枣庄高等师范专科 戴茂然)

①CAPCOM 伟大画师的创作是天马行空,从来不搞什么写实。别人就不说了,你像那游戏里的金家藩原画设定,其头型竟是五十年代的样式,但看上去就是那么舒服!!②很好嘛!问题是有深度的!龙哥在报上看到过 MISLEAD 消费者甚为严重的什么"举世瞩目的 PS2 隆重发售"与"新×公司 DVD 采用索尼公司聪明技术"这样毫无关系的字样被别有用心地并排放在一起,当时俺就懵了。他那 DVD 要是能玩 PS 龙哥一脑袋撞死去(最近好像又闹出了什么步步糕的 PS 状 VCD 惹得 SONY 很不痛快的活剧)。你用聪明,俺的金正还用日立呢!建议金正这样打广告:占背投影彩电投影管全球市场份额 64% 的日立制作所,在透镜技术上果然无可争锋。日立在合肥兼营可与小松公司媲美的挖土机。日立还是压缩机技术学术权威。日立为 DC 提供强力 CPU。99 年日立制作所全球 500 强排名第 24 位,本 DVD 纠错天下无敌,全因采用 HITACHI 双光头。



↑中坐者为天才型街机制作人 HISAO OGUDHI,乃世嘉本社极为著名的一个人物,什么中裕司等等全是他的学生。照片中还有个我国读者十分熟悉的互重郎。其实,世嘉九位新会社社长中的两位,原来都是小口手下干将,如当年参与拉力制作的水口哲也(今 UGA 社长)和佐佐木健仁(今 SEGA ROSSO 社长)。



↑HITMAKER 的目标是为 DC 制作一个 10 万人同时玩的网络游戏。

世嘉集团(SEGA GROUP)的上市子公司(二)

这回给大家介绍的是新生子公司中人数最多的 HITMAKER。该公司前身为 AM3,社长小口久雄(会社名取其英文名的前二字母)。事业内容仅为游戏软件的研究开发。资本金 1 亿 4 千万日元,从业员数 129 名。

在小口的创意和指导下,若干世嘉街机巨作在全球范围内展开大 BEAT。其实小口最早专门作 MEDAL GAME(重型吐币机之类),且成绩良好。后来的 SUPER 摩纳哥 GP、RAILCHASE 等体感机我国也有见到。3D 时代以来,如拉力、东京番外地、电脑战机、滑板、GUN BLADE 纽约、疯的、网球等,皆为 AM3 的杰作。又,如今在街机上横扫的德比马 2000,就是小口久雄的经典创意。

小口氏今年 40 岁,B 型血(日本游戏开发者 50% 都是 B 型),年轻时特别爱玩弹子机,个人买了 4 台放在社长室内。通常人们都认为 1 研是实力派小组,2 研是优等生集团,而 3 研则是属于那种"桀傲不训"又"鬼点子频出"这样一群人所组成的。

●玩正版,贵,在坚持。(贵州都匀市 李伟) **●9 月 10 日这个伟大日子终于来临,因为,我在这天买了台 DC 机,感觉很棒!(广州杨巷 万海峰)**
●不知为何,世嘉的主机在中国都颇受欢迎,但他却从不珍惜这份群众热情,令人伤心。(福建龙岩一中 林立)

广东南海"世嘉狂热拥护迷 CJY"的来信

在长期的"机龄"中,我发现不少"机民"存在以下的"游戏综合证"——

●在大街上远远见到巡警,要先在墙角隐蔽好,再利用街上的树木、汽车、灯柱等迂回绕过他们。(聪军敢死队)

●在广场上看到五颜六角的地砖,总要在上面跳几下。(DDR)

●玩过 TT SUPER BIKE 后,开摩托车时总想两边压身摆动来超车或拐弯。

●剧烈运动后,在休息时喝下一瓶健力宝,然后顺手记下:HP 回复 90%,健康状况 OK。(RPG)

●在工作中常因各种原因蒙受不白之冤,因而感到气槽及怒槽在不断上升,经常想拍台来爆气。(侍魂及 KOF)

●参观博物馆展览时,总想打碎玻璃,然后取走"宝物"。(古墓)

●用油墨色带打字机打印文章时,由于一时大意,把一段文章打错了,不得不重新打印,这时会安慰自己说,幸好我有一个昨天的存盘进度。(生化危机)

●见到箱子就想打开,看看到底能否取出放在家里箱子内的物品。(BH)

●开门及抽屉时,不用钥匙,而用别针。(BH)

●某人去看心理医生,说在晚上出门时总感到心虚,医生不慌不忙开处方一张,病人接过一看,上面写着"玩具火箭筒一个"。盖因该医生乃"生化"迷也。

●虽然自己不吸烟,但身上随时带着一个打火机及一枚别针。(BH)

●做课间操时,总不自觉地发出升龙拳及旋风腿。(街霸)

●单位发工资了,暗暗在本子上记上"获得金钱××××"字样。(RPG)

●在考试后,发觉上一次曾做错的同一道题今次又做错了,叫苦之余,心里喜滋滋曰:经验值上升××××。

●上街时通常先要扔一回骰子,再决定一次走多少步。(大富翁)

●当一时大意丢了钥匙时,却笑着说这是一 RPG 剧情的安排。

●看到大型建筑工地上人来人往,总不自觉地到处寻找鼠标。

——数字游戏——

机器狗●SEGA TOYS 正式推出了智能化 SUPER POOCHI(智力水平为索尼 AIBO2 的十分之一,超级波奇能听懂 5 种口令),并请了明星若干作为产品代言人。之前的 POOCHI 销量为 850 万只以上。

爱娃●SONY 集团控股 50.6% 的 AIWA 公司出现 170 亿日元亏损,直接干扰集团账面。加之 SONY 最近受 PS2 缺货及价格过低连带 PS 软件销售不畅的影响,预计今期 7 万 3 千亿日元/纯利 100 亿日元的计划,向下修正为赤字 70 亿(罕见)。



希望●SEGA 集团 DC - DIRECT 直销网络,会员 12 万以上,今年上半期(3 月～9 月)营业额 7 亿日元,占全日本网上销售额的十分之一。集团信心十足,大力推出各种商品。

从宫本茂的发言中体会残酷

NGC 的力量(摘自英国某游戏杂志对宫本的访谈)

龙哥话:当前四大主机,不用说便知树大招风的 PS2 是靶心,SCE 的地位正在各方面的冷嘲热讽中遭受着前所未有的挑战,先不说 PS2 的严重蚀本买卖和欧美供货不足,其欲在机厅捞世界的想法刚付诸实践便被世嘉突然放出的 96 兆无敌基板 NAOMI2 给扼杀。另一方面,工程师比尔·盖茨及其副手对 PS2 展开了"批判",但同任天堂对 PS2 的挖苦比起来,恐怕微软还要虚下心来学上一段时期。刊载此文全无他意,实际上,成本 485 美元的 PS2 虽然 V - RAM 超小,但它至少比成本 200 多美元的 DC 强大一些。目前的问题只是主机价格过高(15000 型店头实际价格约 3800 元 RMB)。不过微软 XBOX 事业执行总监 J. ALLARD 已公开表示,他们根本不把 PS2 及 DC 放在眼里,反而对可与 GBA 互动的 NGC 存有戒心。下面我们就来看一看业界公认的第一实力派大佬儿型厂商任天堂的信心。

●作为开发者,你对 NGC 最感兴趣的游戏类型是什么?

其实我觉得目前游戏创意越来越贫乏,相对地对玩家的吸引力越来越低,因为过分专注于画面声音的表现,反而使得游戏内容越来越薄弱。我相信主机功能的进化要让游戏开发者能更专心于游戏内容的提升,而非深陷画面感官泥沼。我有兴趣的是真正充满乐趣的游戏,并不限制任何类型,GAME CUBE 真的是一台能让我专心的主机,或许大家还不晓得 8 月 24 日 GC 发表时我在会场所展示的那段"马里奥 128"DEMO 只花了我们几天功夫就完成了呢!(聋哥:!?)

●是否 2001 年 7 月 NGC 推出时将有 5 款游戏同时推出?

我还不能确定明确数字,这要看开发情况而定,或许会更多。再有,我目前监督的 NGC、GBA 的游戏应该有 30 款,会场上展示的那几款游戏全由我监督制作。

●那时才会有 NGC 游戏的进一步消息吗?

大家就稍忍耐到明年 5 月 E3 展吧。或许微软看到我们的表现会紧急更新 XBOX 硬件规格也说不定(笑)。其实我不想向其他对手一样过分强调 GC 硬件有多强多厉害,我只是要让大家知道 GC 或许规格上比不上其他主机"夸张",但是它非常实际,能 100% 发挥主机应有效能,这比标榜每秒钟能跑几千万多边型但实际游戏成品却连十分之一都不到好多了(龙哥:说谁呢!)。GC 真的是一台很好发挥的主机,我们以游戏观点出发,不强调主机有其他额外功能,软件开发环境也非常易用,绝对能让游戏开发者心无旁骛投入制作。

●GC 的媒体以特制 8 厘米 DVD 为主,原因为何?

有两个原因。首先它不易被盗版,再加上 GC 只能放入 8 厘米的光碟,更是加高了盗版者的门槛,保障了我公司权益。第二,此种小型 DVD 的容量虽然只有 1.5GB,但是已足够游戏程序所需,它相当于"马里奥 64"(64Mb)的 190 倍。此外玩家要玩的是扎实的游戏内容,而不是灌水的 CG 动画。我们的用意非常明显。(龙哥:……)

●GC 的预计售价为何?

我们现在正在讨论主机及游戏的售价应该为何,反正售价绝对合理且具备竞争力,大家可以放心。

包打听

1、SS 恶魔召唤师·灵魂黑客:第二张盘,进度能进行下去,可是我实在没有了刚玩时的兴趣,游戏是是好游戏,但太难了,以致于走一步记录一次。GAME OVER 画面经常看到(被小杂兵一击必杀),攻略上说,可用女神去换"コヘルニクス"使事故率达 94%,得到高等恶魔合成,但并没有讲清如何合成女神,或者讲清在哪个迷宫如何说得、原材料来合成。还有,攻略上的口气好像此游戏很简单,我不至于这么差吧?我现在又想玩又不想玩,请高手指点一二。做为回报,本人也有几个擅长的游戏,玩友如有难点也可直接与我联系。●雄狮 2。●光明剧本 1～3(攻略上没有的我皆知)。(山东省烟台市福山区中行小区 3 号楼 1 单元 1 楼西,王虎,265500)

2、张显光等大量 199.99% 读者答"逆恶魔城":●取得将时间凝固的钟表。来到大钟前,将时间凝固,右边通道打开。●前往地下水脉中经过一较深通道,通道右侧有一路口,得古文字戒指。大钟左上侧通道中,在有剑魔的大厅向右上方走,路尽头有一竖直向上的通道。变身蝙蝠能过通道,在最里面得到蝙蝠超声波。前往地下墓地最右侧黑暗处,用超声探路得一盔甲,利用它通过礼拜堂上方有尖刺的地方得另一枚刻有古代文字的戒指。装备两枚戒指来到大钟前,下面出现通道可得一副眼镜,装备上前往恶魔城左上方与西蒙交战,打破他身旁的魔法球,便可进入逆之恶魔城。

3、广西平南王勇杰玩友答"勇 4":魔法钥匙并不是在某个港口城市,而是在第四章两姐妹找到盗贼欧林的洞内的某一宝箱,调查该空宝箱后,发现有梯子,下去后便可找到钥匙。又答"吞食天地 1":来到孔明床前,打开菜单,调查,刚进入调查,猛按否,不让其调查,后一动也不动。之后孔明会醒来和你谈话,要求加入,一切 OK。

4、湖北省武警当阳市中队郭凯答"GB 太空 4 中文版":打到后期捡到圣油、超合金和青龙剑后可以交给制造(飞船上的),便可以得到一把圣剑。所谓的圣油、超合金只是打造圣剑的工具之一而已,无大用。

5、SS"灵魂黑客":●LV30 的女神"フォルトゥナ"如何取得?●通关后进入"时幻の回廊"后,已与记忆处的男子通话,进入第一个回廊中走几圈也不见 BOSS,且其他回廊也不能进入,为何?本人技术有限,请高手们解答时最好能详细些。(广州市花都区狮岭镇雄狮中路 40 号,伍尚垣,510850)

●龙哥,DC 还能撑多久?(大量关心读者来信中确实提到)

在美国和欧洲,DC 是死人放屁——渐绥。

"超低价 + 真网络"大战略令 DC 拥有绝对意义的竞争力。龙哥认为,游戏机不降价就难以在激烈的竞争中脱颖而出,反过来,持续供应优质游戏的低价机种一定能够取得同高价主机叫板的资格。因此,唯一拥有现实中网络机能的 DC 还能再撑二年(别的主机也号称上网,但这里面确实有"性价比"和"实现度"的问题)。最差则是到明年的这个时候 DC 因网络夭折而出局。情报指明,SEGANET 服务推出的 3 周内,一个月内有高达 11 万的北美玩家每天进行 2 小时以上的网络 NFL2K1 对战(最大 4 人),而北美宽带网就要在 Q3A 的带动下登场了。

原土星事业部长、现世嘉集团董事会成员冈村秀树曾对前来参加"DC 重点作品商谈会"的流通业者意气风发地说,"至 2001 年,DC 要在北美实现硬件销量翻 4 翻,欧洲也要翻 2 翻半,以此庆贺 DC 三周年"。



←此人升官了。

●打 DQ7 时最好不要太认真,要沉气慢打。否则会气死你。(贵州六盘水一中 龙程)

●真玩家就一句话:世嘉万岁!D 版万碎!!给"恐龙危机 2":原子弹多少钱?/1000 万!!!/买 100 颗!!!!!(吉林省吉林市 秦兴元)

大墙画廊

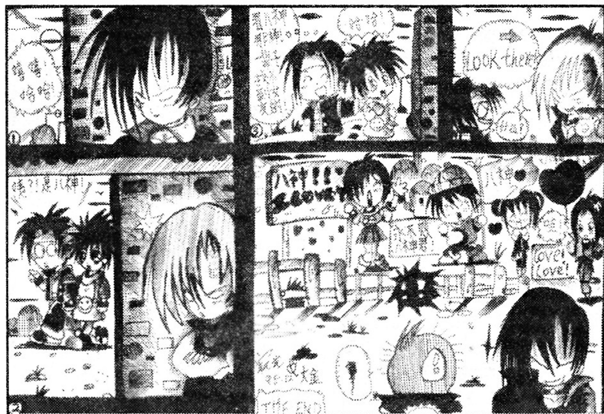
又到年底了，我过得好恍惚，觉得时间真的如飞，看着墙上挂着的蔡依林的2000年日历已经很陈旧了（可以证明北京的污染多么严重），下个世纪究竟会否是个崭新的开始呢，我希望大家一起与我说：是的！我们会在新世纪迎接成功的！！！

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



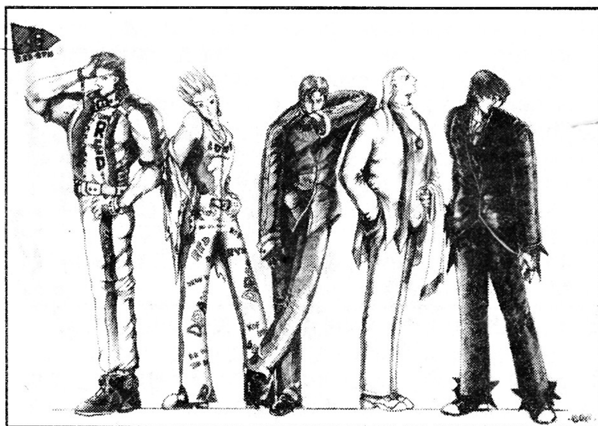
▲《无题》 山西临汾 赵志峰

▲S：八神如果当"的哥"，生意一定差不了！
P：八神要是拒载的话，草雉去向谁投诉？
『L·P』：★★★☆



▲《哼！跟我比？》 江苏洪泽 寂光

▲S：现在好象流行酷哥，特别是像八神这样的？
P：想象满大街全是Q版人物走来走去，该是多夸张啊！
（『L·P』：★★★）



▲《KOF－你认得他们吗？》广东博罗 杨柳青

▲S：信上说的还是你玩"FF8"的时候，真是时光荏苒啊！
P：天师说最左边的是七枷社，彩火则在一旁坏笑，而我搞不清楚他究竟是谁？
（『L·P』：★★★☆）

▶S：你所谓的"有纸者是竟成"在画廊中可行不通哦，雪片战术对我没用啊！
P：草雉是用什么办法与比利搭档的呢？比利那么前卫、自我。
（『L·P』：★★★★）



▲《秘技—速胜八神法》 广东化州 二弟画郎

更正：上期（11期）画廊中的"三国无双之关羽"的作者应为"曹军兴"，误登为"沈军兴"，在此向该位朋友抱歉并声明。



▶《凌云壮志》 河南漯河 马金骁

▶S：这样的画面让我想起现在正在复习的金庸老先生的武侠作品。

P：也令我颇想去五岳感受一下祖国多娇的江山。（「L·P」：★★★）



◀《真·格斗之王人物合影》 南昌 雷晟

P：难道格斗的世界中只有CAPCOM和SNK吗？（「L·P」：★★★）

▼S：如今这样照相的机会已从几年前的不可思议到了现在的「木已成舟」（指「CVS」游戏的推出）。



▶《火翼——库力扎尔德》 驻马店 邂寒

▶S：2000中他又消失了，恐怕以后都难出现了吧！

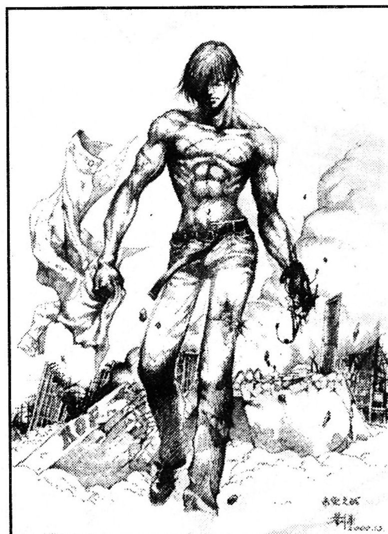
P：眼旁的「黑道」是装饰还是熊猫眼呢？（「L·P」：★★★☆）



◀《恶魔城X》 秦皇岛 寒云

P：画面下方的骷髅头略显血腥和恐怖。（「L·P」：★★★）

▼S：很怀念当初玩SS版时的兴奋和那百分之200多的进度比较。



▶《未完之战》 沧州 冬冬

▶S：为何特别声明是赤着上身的八神来为画廊助威呢？

P：看看自己，好希望有这样健美的身材啊！（「L·P」：★★★☆）



◀《GALFORD》 广西蒙县 黄晨

P：应该叫加尔帕比了！（「L·P」：★★★）

▼S：猛然感觉加尔福特的名字（GALFORD）与加菲猫（GALFIELD）有些相似。

游戏点评

Speak out, don't be afraid!

恐龙危机 2(DINO CRISIS 2)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD－ROM

这恐怕是 CAPCOM 为 PS 所制作的最后的重量级作品了。前作是 99 年 E3 展上的 AVG 状元，两年后，二代终于登场了。

其实 CAPCOM 制作"恐龙危机"这个系列，很显然就要借"BH"所带来的成功为自己在 AVG 领域的霸主地位上一个双保险。幸运的是，"恐龙"成功了，很快的创下了全球二百万的销量。但是，过浓的"BH"基因总是让人觉得"恐龙危机"只是前者的 COPY 外传。所以，为了确立"恐龙"在 AVG 领域的地位，二代明显渐渐区别于"BH"，已让人有要划清界线的感觉。

如果说一代中众多的谜题是借鉴"生物危机"的话，那么二代中与恐龙的周旋则成了自己风格。"恐龙 2"中几乎没有可以困住人的谜题，而且活动范围也很小，最有乐趣之处就是消灭恐龙赚取 pt 值，购买道具武器。一改一代风格，杀不尽的恐龙(其实可以杀尽，但要有耐心)与令人兴奋的各式武器，使"恐龙 2"显得分外火爆。因此，战斗就成了这部游戏中的最大乐趣。

而另一个与"BH"区别的就是在操作上去除了"X"键。没有了走，直接就是跑路，只有端枪的时候主角才会走走。

CG 非常精彩。事实上早在"BH1"时强调电影化的表现手法就已让人对 CAPCOM 佩服不已了。而在游戏时的画面方面我觉得实属无耐。二代中的 CG 背景，尤其是雨林，若用一代时的表现手法 PS 肯定不行，如今二代中也有明显的延迟现象，已经让人发觉 PS 机能已被挖尽了。画面解析度较低，人物与恐龙的材质贴图与一代时水平相同，只有凭借光源处理才能衬托出实体感。而在众多即时处理的事件播片时，加入了模糊残像处理，令画面表现流畅(与"R4"中重放时是同一手法)。可见，今后 AVG 已是必然在高位机种上出现了，特别是这种电影式的表现手法，画面就显得尤为重要。(但剧情方面表现平淡)

看来 PS 真是到了该倒下的时候了。但"恐龙 2"做为 PS 上最后的 AVG 大作，用以前说的"一时无两"来形容并不为过。

——六面兽龙

角　色：7	操作性：9
画　面：7	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：7.9
玩此游戏时间：11 小时 3 遍	

KHAMRAI －神来－

(カムライ －神来－)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 RPG 媒体 CD－ROM



一直认为 NAMCO 在 RPG 游戏的制作上是颇有一些天赋的，《宿命传说》的成功就是很好的例子，这款《神来》似乎是在一些新东西的尝试，游戏确实有些亮点，但总体上还不是很令人满意。

游戏中讲述的是一个发生在神界中的故事。人物形象很漂亮，画面以 3D 斜 45 度视角构成，这样的游戏一般转起来会很令人头晕，本作这点做的还可以，但这样的界面往往没有什么亲切感，至少方向感很差的笔者一时间还是无法适应。游戏的系统比较简洁明快，很容易上手，令人耳目一新的是战斗系统，摒弃了传统 RPG 的回合制，加入了即时性的要素，而且角色不需要自己控制会自动作战，对于想"偷懒"的玩家来说实在很方便。战斗后还会统计仲间的友情度，它会影响到以后战斗的相互配合程度，有些育成的味道。不过游戏最大的诟病就是遇敌机率实在太高，大约 2 至 3 步即遇敌，令人无法忍受，笔者最终也是因此而放弃了此游戏——实在浪费不起时间。

虽然是这样，但这部游戏还是给笔者留下了很深的印象，不怕战斗频繁的玩友大可一试，至少它会带给你一些不同的感受，而这正是现在许多游戏所缺少的。

——鞍山　姚舜禹

角　色：8	操作性：7.5
画　面：8	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：7.75
玩此游戏时间：不明	

超级炮弹飞车(SUPER RUN ABOUT)

机种 DC 厂商 CLIMAX 类型 RAC 媒体 GD－ROM



"炮弹"系列是在PS主机上诞生的。不过有着"疯狂"创意的初作并未能在销量榜上风光一下，好在识货的玩家都会把这系列当作狙击的目标。可以说，"炮弹"系列是如今大红大紫的"疯狂的士"的前身，影响可谓深远(事实上，这类作品在欧美非常多，但在日本就太稀有了)。

本系列最具召号力的就是——真实的街道、公路。在选择合适的路线最快的完成任务，寻找一条近道或隐藏道路自然是乐在其中了。另外，满足人的破坏欲也是本系列的特大卖点。你可以开汽车去撞翻所有遵守交规的车辆，也可以开上坦克在城市中无情的破坏。的确，这款游戏有点不良动机，但再坏也比如"飚车王"、"虎胆龙威"等血腥作品强多了，总之也算不上"教坏小孩"了。

DC版在制作是非常出色的。尤其是街景，利用DC强大的实力描绘得十分细致。在游戏中开着MOTO在大街上狂飚的感觉真像在玩街机巨作"洛城骑手"。

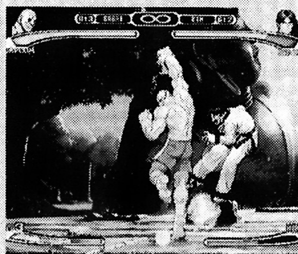
本作另一令人兴奋的卖点就是隐藏车，最让人怀念的坦克也有出场，而最后一辆(头)竟是小"PIG"。天哪!

——XMEN

角　色：6	操作性：7.5
画　面：8	创　意：10
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	总评价：7.8
玩此游戏时间：9小时的享受	

CAPCOM VS. SNK 千年之战

机种 DC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 GD－ROM



万众期待的大作！八神与肯终于可以同场竞技了！这是一部令人失眠的作品，在我正式玩上的一刹那，只可以用"目瞪口呆"来形容了。苍天呀！CAPCOM的技术实力真是太强了。

尽管许多人是奉CPS3基板为2D效果的顶级，但这回利用NAOMI与DC所营造的效果绝对可以让目前所有的硬件黯然失色。画面效果之绝是让人难以预料的。背景揉合了CG与手绘作品，人物动作的流畅程度"SF3"也得甘拜下风，所有必杀均用半透明等特殊效果来表现，而更令人兴奋的是这部二维作品中竟然用到了光源效果，人物临场感十足。

画面已令人泪流。而令人关心的人物系统等方面则见仁见智。我个人认为CAPCOM这两种系统的选择非常好的平衡了游戏中的人物问题，用起来也是得心应手。SNK的人物的一些必杀被"弱"化和减少是令人遗憾的，但为了平衡各人物间的实力这样做也是逼不得已，不然，会形成SNK一边倒的局面吧？

音乐没挑儿，风格令人拍掌。操作性上成在意料之中，CAPCOM制作，信心的保证。但令我吃惊的是，似乎CAPCOM制作的SNK人物要比"KOF"中的漂亮许多……

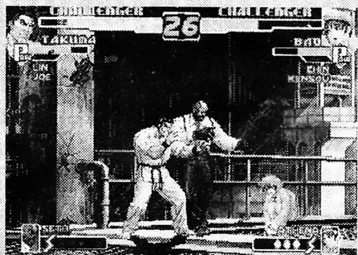
绝对是究极2D格斗，请加入千年之战吧！

——BAHN

角　色：10	操作性：10
画　面：10	创　意：10
音　乐：10	移植度：10
情　节：——	总评价：10
玩此游戏时间：完玩到带着感情打分	

格斗之王 2000

机种 ARC 厂商 SNK 类型 FTG 基板 不明



哇塞，期待已久的"KOF2000"！我迫不及待地冲了上去。不到两分钟，可怜的八神连吃对手三个超杀，我带着一脸茫然被赶了下来，心里不禁嘀咕："有没有搞错"……

ZK版的连续技公式，拳（脚）＋必杀技＋援护＋必杀＋……＝一击必杀。有些角色(如拉尔夫与东丈)的组合简直已到了无耻——不，无聊的地步。本来KOF的乐趣在于熟练使出高难度的连技而带来的成就感。可是在"2000"里，只要有足够的援护，连菜鸟都能轻松使出无限连击做掉你，对战就变得毫无乐趣可言，平衡性也荡然无存。

KOF的角色是一代比一代酷，画面、音乐也早已突破NG基板的极限，可游戏性却一直在减弱——"KOF99"就像是拉尔夫们的"拳击赛"，"2000"则给我一个感觉："99之降龙版"。

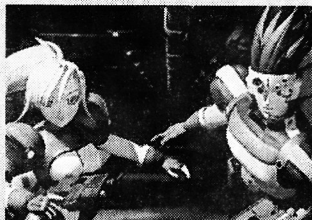
听说SNK将要退出街机市场，笔者从心底里表示赞同：不要将"梦战斗"继续下去了，让我们对"格斗之王"系列保有一份美好的回忆吧。

——李啸宇

角　色：8	操作性：8.5
画　面：7	创　意：6
音　乐：7	移植度：——
情　节：6.5	总评价：7
玩此游戏时间：10个币	

快刀(HARD EDGE)

机种 PS 厂商 SUNSOFT 类型 AVG 媒体 CD－ROM



也许是"BIO"太成功了，仿佛AVG游戏的模式都要遵守生化模式，不然卖不出好价钱。"快刀"便是一例(还有"深层寒气"等作品)。

SUNSOFT的作品没什么太轰动的，也许"亚鲁巴"算是代表作了。在"快刀"中，"太阳"的创意不多，反而似"BIO"的畸形作品。

画面中上(说实在的，用静态二维CG图片作背景要再让人感到恶心，那这个厂商还是关门大吉)，三维人物动作生硬难看，自然在操作感上没什么突出的。其实这种作品重点还是在情节是否吸引人，本人就极不喜欢这种一开始就将玩家置身于恐怖事件之中(包括"BIO")，倒不如先是主人公平常生活、再突发事件、置身其中来的好(这点唯"寄生前夜"算OK)。

打了一会儿，不知为何给我一种极强的"BIO"＋"救火奇兵"的感觉。或许是其中现代化的感觉太重了，场景也与"救火奇兵"近似吧？

数数本人的AVG作品，除了"BIO"，就省下"钟楼"系列了，其它的，真没啥玩头儿。这款"快刀"，自然也不会感冒。

——六面兽

角　色：6.5	操作性：7
画　面：8	创　意：4
音　乐：6	移植度：——
情　节：7	总评价：5.4
玩此游戏时间：5小时	

怀旧，源于永恒

文/浙江 姚恺丰

前阵子，FF9还没上市的时候，FF迷们期望也颇高。一天，在网上和几个Game fans聊天，有位仁兄说盼FF9已经到了夜不能寐的程度。我问他FF系列最喜欢哪一部，他很哲学的说了一句：永远是下一部。我说我FF从4玩到8，最爱的还是6代。他说我这是怀旧，那好，我就谈谈我为什么怀旧。

我认为玩GAME与喝酒相仿，有几个阶段。十年前，我只是个十五、六岁的少年，玩"溢龙"，玩FC，颇有顽童偷酒之意。那时的游戏好比米酒，偶得一口，不醉且甜美。"魂斗罗"和"马里奥"是必修课，不过，我倒是迷过一阵"希魔复活"，这也许暗示了将来的GAME发展之路。

到了十七、八岁，有了MD，也爱喝啤酒了。这时的游戏也许并不完美，但有数不完的创新，极有冲劲，极像酒吧里琳琅满目的啤酒。当然，年轻人免不了吃鲁莽的苦头。管它是百威、喜力、嘉士伯，或是青岛、燕京、三得利，一锅端了。结果是反胃、恶心、呕吐，醒过来除了头晕嘴里还特别苦。这个习惯到SFC时期还常犯，最晕的一回是猛"喝"了三天"DQ6"，对于还沉浸在"FF6中"的我来说，玩"DQ6"未免有些酗酒的味道。"吐"得我休息了一个星期。如果以情节和人物塑造来论，"DQ6"还是完整和丰满的。可惜，原始化的操作系统实在不敢恭维，不进则退啊！此外，最离谱的一次恶意"酗酒"是在完全无助的情况下和一位兄弟整夜整夜研究"恐怖惊魂夜"。就靠着对文字中片假名的一知半解和对只有人影的游戏过程的无边想象，硬是面对几百个三定一或四选一的问答，试图抓住凶手。是不是有些自虐?现在看来，那着实是喝了一回"洋酒"，受了一回"洋罪"。

又长大了一点，有阵子开始学人喝黄酒。黄酒不好喝，有药味，但不容易上头，喝惯了很温和。类似于黄酒的游戏不是谁都能欣赏的，许多人"闻"一下就退缩了。喝黄酒是一种主观要求的表现，就好比坚决不用金手指和以最高的标准难度完成游戏。例如，以全天候和高级索敌完成MD的"大战略Ⅱ"。除了会遇到那传说中的超级大雪和严寒，还会面对难以预料的遭遇战。在这种条件下攻打苏联，成功的可能几乎为零。还有，以不练等级和不死一人的方式打完SFC的"皇家骑士团Ⅱ"。这个游戏中电脑IQ出奇地高，完全遵循以优势围攻弱势的原则。因为新人等级都是1，所以越往后越不能死人，敌人也越强。这样通关的可能性也小到了极限。但是，喝黄酒的特点就在于重过程，品内涵。关键是喝的过程，能不能喝完全凭兴趣。不过，有一点很重要，没有一定的酒量喝不得黄酒；没有对游戏的彻底研究，"喝黄酒"的玩法纯属瞎掰。

喝白酒与喝黄酒几乎是同时出现的，但喝白酒的前提是要有好酒。一个人具备了喝白酒的年龄和能力时，必然对酒有了一定的甄别能力。换而言之，当处在媒体爆炒之中时，能否冷静地判断游戏的可玩度和经典程度就是能力和素质的体现。白酒级的游戏还是相当多的，但口味各不相同。不过，白酒中的极品与游戏中的极品是很相像的。极品白酒入口顺滑，极品游戏上手容易；极品白酒不易上头，极品游戏系理清晰，极品白酒令人回味，极品游戏百玩不厌，等等等等。极品白酒饮过之后，每每有一股醇香自五脏聚于心头直上喉间，令人啧啧不已。极品游戏玩透之后，每遇一物一景，一人一事但与其相似者不禁令人感触颇深。所以，怀旧遇白酒而生。

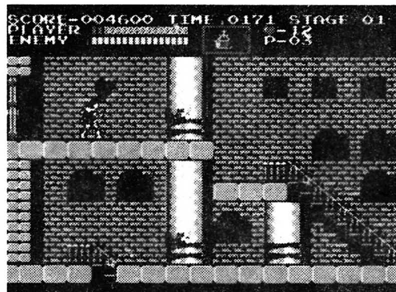
现在的我，什么酒都能喝，但已不酗酒了。一个人独处时，大可喝点啤酒。找些新鲜、清爽可以随意把玩的游戏来与啤酒相佐，极享休闲之趣。开赛车，玩足球，大呼小叫，大口灌酒，不亦乐乎。

若在工作之余，能得兄弟三人聚首，自当好酒好菜，倾诉一番。举起酒杯，便有诸多话题。谈谈昔日RPG的名作便有无限梦想。说说已经练到不用射门也能进十几个球的"WINNING ELEVEN"，大叫"当时的我天下第一"。聊聊几近完美的战国游戏和逐渐没落的三国系列，感叹人我有别。想想时光飞逝，十年沧桑，多多少少成败悲欢，点点滴滴数之不尽。放下酒杯，竟不约而同轻叹一句："人间五十年，去事恍如梦幻……"

我怀旧，因为有太多的永恒瞬间值得我去怀念。也许今日的游戏也会成为日后的永恒，但各人怀旧的目标和方法是不同的。我承认"FF7"和"FF8"的进步，但我会永远怀念"FF6"的片尾歌"I am wine"一样，后者令我更有想喝白酒的念头，这就是永恒！







 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

电玩八卦

可信度 40% XBOX 与掌机互动！微软便携主机呼之欲出？

根据美国财经网站报导，微软行动通讯事业部总裁 Paul Gross 接受访问时表示，如果 XBOX 在明年秋天推出的话，微软也打算规划另一台便携式无线通讯游戏装置，并能跟 XBOX 充分互动，或许把它想成一台掌上游戏机吧??!!

Gross 说："我认为，当我们把 XBOX 打造成一个成功的游戏主机时，另一款搭配的游戏装置概念将是非常有趣的事情"。XBOX 主机将于 2001 年秋天上市，并将会有超过 20 款游戏同时发行。"我们将很可能大幅提升 Pocket PC，加入游戏的功能"。"而另一方面 Pocket PC 也会开创另--块庞大的潜在市场，包含了通讯及游戏领域。"

Paul Gross 表示微软可能在 XBOX 发售前就会在一些掌上游戏机推出如扑克牌、西洋棋 .... 等小品游戏，并提供网络对战功能，或许这也是微软进军掌上游戏机战场的一个征兆吧!!

编辑部预测

其实观察微软积极投入网络游戏领域，发展目前全球最大的网络游戏入口站 MSN Gaming Zone（www.zone.com），不难了解微软积极拓展网络的决心，并企图转型成网络导向公司，所以想发展便携式通讯游戏机的企图也可以理解。

此外微软也有发展掌上计算机的经验，目前力推的「Pocket PC」就是个好例子，这是采用最新 Windows CE 3.0 操作系统，并得到如惠普、卡西欧、康柏 .... 等计算机大厂的有力支持。而目前微软内部也有一批强力的游戏开发人员积极开发游戏，包含 PC 与 XBOX 对应游戏，微软也以并购其它优秀游戏公司的方式（如 Bungie Software）强化自身的游戏开发实力。

可信度 70% 宏基染指游戏业 DVD 主机也能玩 PS 游戏？

根据外电报导，台湾计算机大厂宏基目前对游戏机产业兴趣浓厚，不但积极争取微软 XBOX 代理，还秘密研制一台能执行 PS/PC 游戏的 DVD 播放机，打算切入游戏市场。

这台 DVD 播放机内置一块 300 Mhz 的处理器，能够模拟 PS 游戏环境并执行 PS 游戏（这跟目前北美 Bleem！或 Connectix 公司研发 PS 模拟器做法相同），而且宏基也会开发特制操作系统，让这台 DVD 播放机具有多元用途。



→在 DVD 上玩『异度装甲』是怎样的感觉呢？

编辑部预测

不知为什么国人开发研制方向总是停在模拟别人的东西方面，难道我们的创造力仅限于此吗？看来当年"A' CAN"的阴影似乎又要笼罩宏基公司了。

不过目前不知宏基这种做法会不会又引起 SONY 关注而招来官司，毕竟目前 SONY 还是因为 PS 模拟器而与 Bleem!、Connectix 两家公司闹得不可开交。

可信度 80% VR 战士登陆 NGC？世嘉为竞争对手开发软件？

由于 SEGA 公司一直经营不善而导致了连续 4 年出现财务赤字，使得该公司不得不考虑今后是否要转型，在 11 月 1 日 SEGA 举办的事业说明会上，该公司社长大川功表明了重整 SEGA 的心态，提出了 SEGA 今后可能会为其他主机制作游戏的计划，而这里面也不乏有任天堂以及微软这种以前是 SEGA 竞争对手的厂商。

在手掌机方面，大川功举出明年任天堂将推出的 32 位掌机 GBA 以及 BANDAI 将在下月推出的彩色液晶掌机 WSC。由于彩色掌机和 SEGA 并没有什么冲突，因此 SEGA 可能将为这些掌机制作游戏。而微软对于合作一事，一直是抱着"只要你来我就欢迎"的态度，而对于 SEGA 今后开发新主机一事，微软也保持着可以合作的态度。看来商业界确实没有永远的敌人！

编辑部预测

没有永远的敌人，就是只有永远的利益了。从这条经验出发，审视 SEGA 将与宿敌合作的消息，确实能得出合理性的解释。SEGA 今后一门心思制作游戏软件，倒是寻求转机的一种有效策略。不过，日本业界的事情相当复杂，仅凭一些表面现象难以下定论。日本人本来就让人看不懂，是一个表面彬彬有礼，实际上拒人千里的邻居。况且这里还扯上美国的微软，实在难以评判消息的可信度究竟有多高。

可信度 40% 神秘主机浮出水面！XBOX 外形曝光？

虽然微软宣称 XBOX 外观已经设计完成，但迟迟不肯公布，而英国某游戏网站则表示他们已经看到 XBOX 的外观，其特征如下。

XBOX 外观如下简介：

●扁平状，像一台录像机；

●黑色或紫色；

●由于内置硬盘，所以尺寸比目前所有已发售主机都大；

●四个控制手柄插槽；

●主机上一定有一个"X"标记，不过目前不知道该贴在哪；

●目前还没决定 DVD 是要用 DC 那种上样式，还是 PS2 那种前置抽屉式。

此外控制手柄外观也有以下描述：

●跟目前 PS 手柄很像，不过按键更多；

●跟 DC 手柄相同，有两个外接记忆卡插槽；

●支援游戏中即时语音输入。



→在截稿前夕，又一则 XBOX 外观假想图出现在了互联网上！

编辑部预测

XBOX 谜一样的外形一直困扰着玩家们。对于大家都关心的事情，媒体肯定是不会放过的，不知从什么地方得到一些"有关消息"，就要"爆炒一顿"。可见这样的消息可信度不高，大家还是耐心等待微软发布的正式消息把！

可信度 40% "32X"现象重现江湖！？DC 用增强装置登场？

9 月 21 日在东京幕张举办的大型电玩娱乐展（AM SHOW）上，SEGA 公司公布了传闻中的新大型电玩基板—NAOMI2，该机板的 3D 运算能力是现行 NAOMI 的 4 倍。NAOMI2 发表之后，立即有一则未确认消息传出：为了能够让未来在 NAOMI2 上所推出的游戏顺利移植到 DC 主机上，SEGA 公司将推出 DC 主机的外接强化增幅器。

这款外接式的强化增幅器，具有将 DC 的多边形运算能力强化，具有和 NOAMI2 相同等级的每秒 1000 万多边形运算能力，以及总数 16 个动态光源。推出时间预定于 2001 年。

编辑部预测

看到这则消息，就让人想到当年 MEGA DRIVE 的 32X 扩充器，多加上一个外接装置即可让原来 16 位 MEGA DRIVE 拥有 32 位的运算能力。不过，将这个构想套在 DC 上，首先令人感到疑惑的是，外接将置将使用 DC 主机上的哪一个连接槽？因为 DC 的外部扩充仅有对战连接槽、数据机连接槽。这些连接装置能够实现大容量的资料传输功能吗？所以此则传言的可信度不应该太高。

可信度 40% 林克登陆 GBA！"塞尔达"成为首发软件？

日前美国的一个游戏网站公布了一则极为有趣的未经确认的消息。由 NINTENDO 公司所开发，预定于 2001 年 3 月开始推出的 GBA，将有大作"塞尔达传说"GBA 专用版同时推出？其中还有一段使用 GBA 主机执行当年 FC 版"塞尔达传说 2 ~ 林克冒险 ~ "的展示影片。而展示影片内容是为了测试 GBA 的机能。进行测试的项目包括放大缩小、马赛克、双重卷轴等效。

编辑部预测

这则消息可信的地方应该是"塞尔达传说"也许会推出 GBA 专用版，这点当然是毋庸置疑的，因为 NINTENDO 在推出新主机后，旗下的游戏软件大多都会把续作陆续开发到那上头；而"塞尔达传说"自然也不例外。但是任天堂一向慢工出细活，所以不太可能成为 GBA 的首发软件。

可信度 60% 克劳德与斯考尔同场竞技？史克威尔推出「FF」明星大乱斗？

一则有趣的未确定消息，北美游戏网站 Magic – Box 报导一则传言，SQUARE 将针对"最终幻想 7"、"最终幻想 8"、"最终幻想 9"的主角设计一款大合集游戏，到时可以看到各代 FF 系列男女主角齐聚一堂。不过该消息未得到 SQUARE 任何官方证实。

编辑部预测

互联网上得来的消息如同茶馆里听来的闲话差不太多，信不信由你。反正这样的消息有人爱听，《最终幻想》迷们肯定特别高兴。毕竟 RPG 类型的游戏还没有出过这类大合集，那么《最终幻想》是否要来一个史无前例呢？





游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC—E	NEC8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
VB	任天堂 32 位手掌机
32X	世嘉 MD 机 32 位提升器
MD—CD	世嘉 MD 光盘机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC—FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格主机
NEO · GEO	SNK16 位主机
N · G CD Z	SNK16 位倍速光盘机
N64	任天堂 64 位主机

游戏类型缩略语

ACT	动作游戏
STG	射击游戏
FTG	格斗游戏
RPG	角色扮演游戏
S · RPG	模拟 RPG 游戏
A · RPG	动作 RPG 游戏
SLG	模拟仿真游戏
SPG	运动游戏
TAB	桌上游戏
PUZ	益智游戏
AVG	冒险游戏
ETC	其它类游戏
RAC	赛车游戏

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球

